PLANETstation

REVISTA INDEPENDIENTE 100% PLAYSTATION™ Y PS2™

OLVÍDATE DE LAS CARAVANAS

VANISHING POINT

VELOCIDAD TERMINAL EN 32 BITS

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS

LA ÚLTIMA PELÍCULA DE DISNEY 'LLAMA' A LA PS ONE

SILPHEED: THE LOST PLANET

¡A POR ELLOS, QUE SON POCOS Y MARCIANOS!

FINAL FANTASY IX

LA GUÍA QUE TE LLEVARÁ HASTA EL FINAL Y MÁS ALLÁ

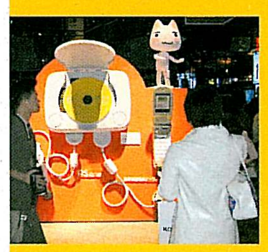
¡¡SUPLEMENTO!! ESPECIAL METAL GEAR CON MGS 2 Y Z.O.E

¡¡SORTEAMOS!! 15 JUEGOS VANISHING POINT

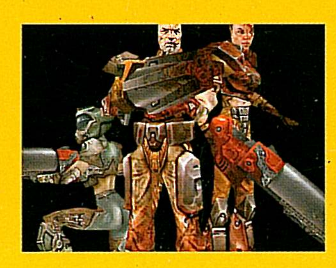
NÚMERO 31 | 495 PTAS. 2,95 EUROS



editorial aurum



TOKYO GAME SHOW LA ÚLTIMA HORA DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS EN JAPÓN



QUAKE III REVOLUTION EL MÍTICO SHOOTER DE PC DISPARA AHORA EN PLAYSTATION 2



STREET FIGHTER EX 3 RYU, KEN Y COMPAÑÍA LIBRAN EL COMBATE SIN FIN EN 128 BITS

¿sabes lo último para tu móvil?



Yo ♥ Valencia 702132	202078	303378	Yo ♥ Be 702037
Yo Málaga 702131	702054	Yo ♥ Sevilla 702058	Lakers 705193
Yo Madrid 702130	C. Deportivo Numancia 702107	Yo Barça 702108	Yo ♥ Baye 702109

Llama,

702080	Cáncer 702222	Acuario 702207	Cáncer 702221	Rayo 702115	¡Hala Madrid 702116	Yo ♥ Liverpool 702129	Liverpool FC 702117	Albacete 180000	At. Madrid 180001	Athl. Bilbao 180002	Badajoz 180003
...hola guapo 702072	Capricornio 702223	Géminis 702230	Betis 180004	CD Alavés 180005	CD Numancia 180006	Celta Vigo 180007	Compostela 180008	Córdoba 180009	Dep. La Coruña 180010	Eibar 180011	Elche 180012
704501	Piscis 702249	Sagitario 702254	Esp. Barcelona 180013	Extremadura 180014	FC Barcelona 180015	FC Málaga 180016	FC Valencia 180017	FC Villarreal 180018	Getafe 180019	Jaén 180020	Leganés 180021
702300	Libra 702244	Tauro 702265	Levante 180022	Lleida 180023	Murcia 180024	Osasuna 180025	Racing Ferrol 180026	Racing Santander 180027	Rayo Vallecano 180028	RCD Mallorca 180029	Real Madrid 180030
Matrix 702246	Escorpio 702227	Virgo 702267	Real Oviedo 180031	Real Saragossa 180032	Real Valladolid 180033	Recreativo 180034	RS San Sebastian 180035	Salamanca 180036	Sevilla 180037	Sporting 180038	Tenerife 180039

indica el número del logo o sonido que quieres...tu número de móvil...y en pocos minutos ¡¡aparecerá en tu pantalla!!

topten

1	Real Madrid 702123
2	100008
3	...hola guapo 702072
4	702122
5	314502
6	007 100190
7	202328
8	100016
9	702281
10	100017

702272	Aries 702215	Leo 702242	UD Las Palmas 180040	Universidad 180041	R. Madrid 702196	Lopera el mejor 702245	Manchester United 702287	¡Atleti! 702112	NBA 705212	Barça 702095	Manchester 702104
100007	Pokémon 100015	100008	100009	100011	Yo Atleti 702128	Valencia F.C. 702127	Gooool! 702043	¡Musho Beti! 702047	¡¡¡Biris!!! 702048	Málaga F.C. 702118	Real Madrid 702123
200037	100016	300195	South Park 300268	300275	Alberto 702170	Ale 702171	Alfonso 702172	Antonio 702173	Diego 702180	Eduardo 702183	José 702185
100017	180166	100023	Walt Disney 100029	100031	Manuel 702188	Marcos 702189	Miguel 702190	Nacho 702191	Rafael 702194	Raul 702195	Adolfo 702212
200026	180172	200031	200050	Cobi 702179	Adrian 702213	Arturo 702219	Tamara 702124	105026	Aqua 200532	Backstreetboys 700555	Metallica 700561
310097	314474	Kitty 704482	202114	702039	Olé 702050	Christina Aguilera 702169	Alejandro Sanz 702174	202185	702120	702121	100396
704555	Cartman 704569	Superman 704579	Tarzan 100004	Madonna 702078	Beatles 704901	202273	300213	Snoopy 300221	Backstreetboys 702177	Chayanne 702178	Enrique 702184
Jon 700067	700093	704443	704447	Pooh 704457	704463	704481	Ultraman 300254	300276	Iron Maiden 702233	Kiss 702238	Iron Maiden 702232
704493	704531	704536	704537	704541	You Bastard 704557	Kenny 704558	Eat my balls!!! 704577	705029	Eminem 702226	100414	100424
700034	700040	700051	180096	180098	180095	702247	702257	702258	702187	Ricky Martin 702197	AC/DC 702209
Beavis and Butt-head 702175	Tommy 702299	702291	702284	Chuckie 702274	Angelica 702270	Toy feliz 702266	Te quiero 702260	702259	101800	101805	Bon Jovi 702220
Cream 702276	New York 702248	Quake 702251	704485	200402	200436	200450	200465	200868	200910	300181	300186

702278	F·R·I·E·N·D·S 702279	702282	Mujer 702285	No... pises smoke it 702289	Sentido 702294	704526	202227	202444	202449	208784	300036	300046	007 704465

tonos para tu móvil

tonos para tu móviltonos para tu móviltonos para tu móviltonos para tu

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman ·Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons· TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best· Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miiles	407587
Fable · Robert Miiles	407588

éxitos

Macarena · Los del Río	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Again · Janet Jackson	407337
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall· Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth	407448
Then the morning comes·Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo number 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time· Britney Spears	407248
Born to make you happy·Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336

topten

Sex Bomb · TOM JONES	407480
La Vida Loca · RICKY MARTIN	407422
Tubular Bells · MIKE OLDFIELD	407633
James Bond · CINE	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Misión Imposible · CINEMA	407714
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock Presents · TV	407706
El Coche Fantástico · TV	407688
Dancing Queen · ABBA	407201

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

álido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

PLANETSTATION 31 MAYO 2001
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Barcelona Tel.: 93 630 68 82 Fax: 93 652 45 25 E-mail: planet@intercom.es ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua castellana de Play, propiedad de Paragon Publishing Ltd. © Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **PRODUCCIÓN** Hans L. Kötz **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibon Zugasti | **DIRECTOR** Víctor Carrera **JEFE DE REDACCIÓN** Òliver Méndez **REDACTOR** Francisco J. Silva **DISEÑO GRÁFICO** Àlex Ortega
COLABORADORES Manel Calpe, Tonio L. Alarcón (redacción), Eduardo Rodríguez (Corresponsal en Japón), Abel Figueras y Jemima Sapiña (maquetación) **TRADUCTOR** Carles Sierra **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón
PUBLICIDAD BARCELONA: Marta Romagosa C/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06 Fax: 93 652 45 25 E-mail: ed.aurum@retemail.es MADRID: Alfredo López Tel.: 91 304 95 46 alfredo_aurum@yahoo.es
Rufino González, 26 28037 Madrid | **DISTRIBUCIÓN** Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA** Fepsa 93 238 04 37 | **IMPRESIÓN** Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona) Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98 PlayStation es una marca registrada propiedad de SonyComputer Entertainment

SOLICITADO EL CONTROL OJD

Tras el buen sabor de boca del suplemento especial de *Final Fantasy* de hace un par de números, ahora os brindamos otro sobre un personaje clave dentro de la historia del mundo del videojuego: el padre de *Metal Gear*, Hideo Kojima. Por supuesto no falta un amplísimo comentario de la increíble demo de *MGS 2*, un juego que, a tenor de lo visto, seguro que supondrá el despegue definitivo de la PlayStation 2. Para los numerosos seguidores de la PS One hemos hecho todo lo posible para mostraros con especial mimo lo que nos ofrece el presente (*Vanishing Point*, *El Emperador y sus Locuras*, guía de *Final Fantasy IX*...). Pese a que nos gustaría que hubieran más lanzamientos, no renunciamos a continuar informando con todo detalle en próximos números de algunos títulos muy esperados por los usuarios de 32 bits (*Alone In The Dark IV*, *Digimon World*...) porque en *PlanetStation* no olvidamos a nadie. ¡Ah! Y no os perdáis las noticias recién salidas del horno del Tokyo Game Show de primavera.
planet@intercom.es

DESPEGUE


28



14

18

36

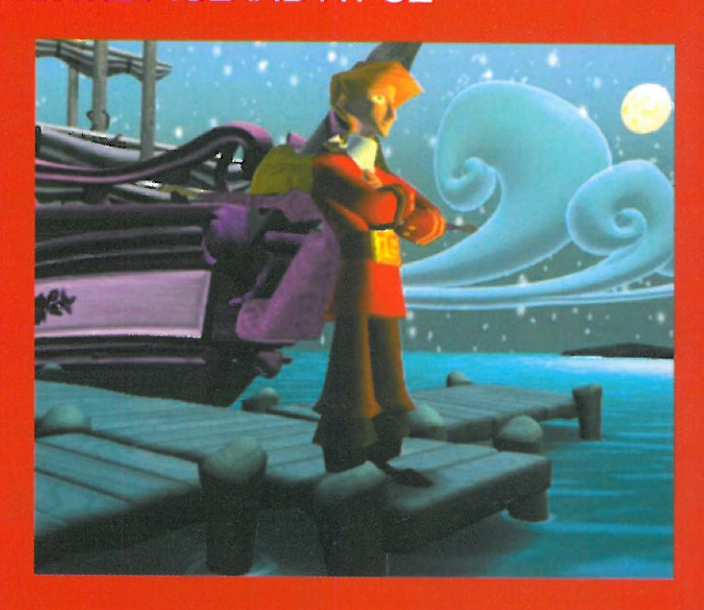
50

60

LA ISLA DE LOS MONOS

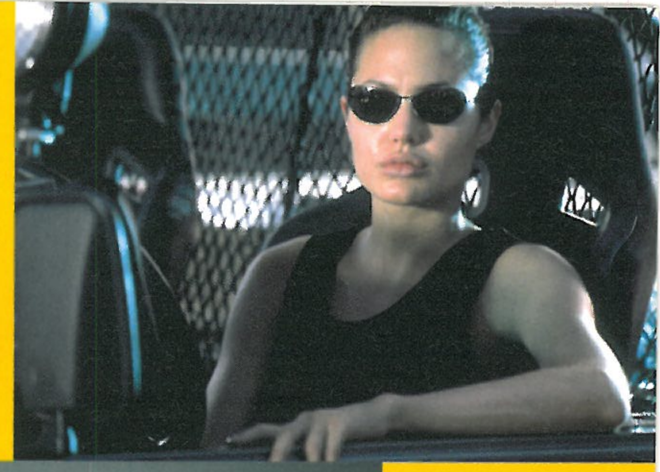
LUCAS ARTS ANUNCIA LA TRASLACIÓN DEL ÚLTIMO EPISODIO DE SU FAMOSA SAGA DE AVENTURAS GRÁFICAS *MONKEY ISLAND* A PS2

¡Buena noticia para todos aquéllos que deseen disfrutar de una de las sagas más míticas de aventuras gráficas de PC! ¡*Monkey Island* visitará PS2! LucasArts, la compañía desarrolladora de la serie, ha confirmado que la cuarta parte recientemente aparecida en PC, *La Fuga de Monkey Island*, tendrá su conversión para los 128 bits de Sony. El título, que será distribuido en junio en nuestro país por Electronic Arts, mantiene la vieja esencia del lejano *The Secret of Monkey Island*, es decir, muchos piratas, muchas islas que explorar, muchos puzzles que descifrar y muchísimos chistes y situaciones humorísticas que van desde lo sublime a lo patético. Aunque el gran cambio llega en el aspecto técnico, pues se substituyen los sprites de los tres anteriores títulos (*The Secret of Monkey Island, The Secret of Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* y *La Maldición de Monkey Island*) por personajes poligonales y los fondos prerrenderizados en alta resolución presentan ahora un enorme nivel de detalle. En *La Fuga de Monkey Island* nos encontraremos con el sempiterno protagonista de la saga, Guybrush Treepwood, que deberá restablecer la carrera política de su reciente esposa, la Gobernadora Elaine, lo que le llevará a buscar el artefacto vudú 'The Ultimate Insult' mientras se enfrenta al malvado Ozzie Mandrill.



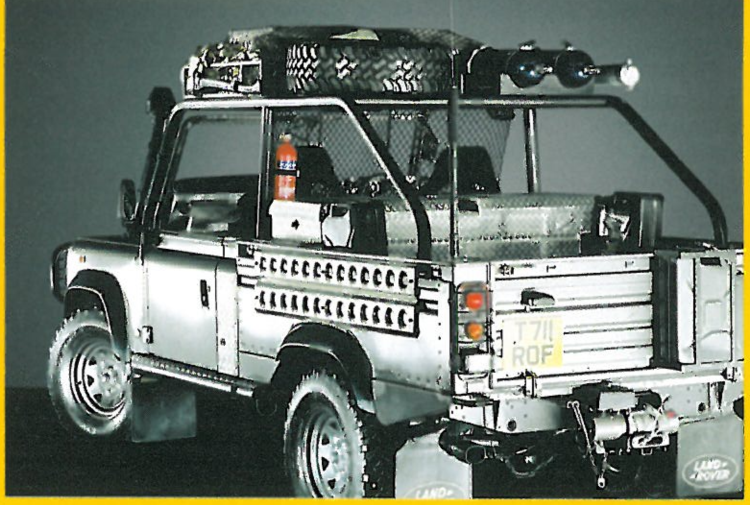


Por el camino Guybrush recorrerá un montón de islas desde su Meleé Island natal y se encontrará con viejos conocidos como el rídiculo pirata Otis, el cómico naúfrago Herman Toothrot, Carla, la maestra espadachina, e incluso el mismísimo pirata fantasma LeChuck que tantos quebraderos de cabeza le hizo pasar a nuestro protagonista en el pasado. El juego está lleno de nostálgicos guiños e incluso disfrutaremos de una nueva versión de los 'combates de insultos' que tan buenos momentos nos hicieron pasar en *The Secret of Monkey Island*. Una auténtica perla para los amantes de las aventuras gráficas que esperamos mantenga en PS2 toda la diversión y atractivo de su hermano de PC.



LARA PARA SER FELIZ QUIERE UN JEEP

El pasado 27 de febrero se presentó en el Salón del Automóvil de Ginebra un jeep muy especial de la mítica marca inglesa Land Rover: el Defender Tomb Raider. ¿Os suenan de algo estas dos últimas palabras? Sí, nada más y nada menos que Lara Coft (o mejor dicho su alter ego cinematográfico, la impresionante Angelina Jolie) ha sido la encargada de apadrinar este modelo especial de jeep que se pondrá a la venta al público en dos versiones especiales después de ser utilizado por la heroína del videojuego en la adaptación cinematográfica de sus aventuras. Pero además de ver en *Tomb Raider: The Movie* a la buena de Lara/Angelina demostrar su habilidad al volante de este jeep lleno de gadgets y elementos especiales, los malosos a los que hará frente Lara también dispondrán en la película de otros modelos de Land Rover. Así que el catálogo publicitario al completo de la marca inglesa desfilará por la pantalla en una de las películas de acción más esperadas de la temporada que se estrenará en nuestro país el próximo mes de julio. ¿Quién se ofrece para hacer de copiloto de Lara?



ACTUALIDAD

GOL A LA PIRATERÍA

Codemasters ha decidido buscar soluciones imaginativas para intentar paliar el azote de la piratería en el mundo de los videojuegos. De esta manera el reciente *Manager de Liga 2001* incluye uno de los sistemas anti-copia más inteligentes y curiosos vistos en mucho tiempo. El juego original contiene un código encriptado que se ejecuta si se juega a este título desde una copia ilegal que va afectando progresivamente a la jugabilidad del título. Es decir, si jugamos a *Manager de Liga 2001* desde una copia pirata veremos cómo poco a poco los jugadores pierden cualidades, las posibilidades de juego se reducen y comienzan a aparecer extraños bugs que afectan al desarrollo de los partidos y a los menús de opciones. Una iniciativa inteligente y poco habitual que desde *PlanetStation* aplaudimos efusivamente.







LA PSONE SE PONE DIVINA

Se especulaba desde hace bastante tiempo con que el eternamente retrasado *Black & White* de Lionhead Studios tendría una versión en PlayStation, pero poco a poco parecía cada vez más inverosímil que un juego con la complejidad y la enorme cantidad de variables que presenta la ultima obra de Peter Molineux (*Popoulus, Powermonger, Syndicate, Dungeon Keeper*) viera la luz en 32 bits. Pero he aquí que SÍ que habrá finalmente una versión para PS One de este increíble simulador de Dios recientemente publicado en PC que presumiblemente distribuirá Acclaim en nuestro país este verano. En *Black & White* interpretamos, como en el viejo *Popoulus*, a todo un dios reencarnado en un determinado avatar o animal sagrado que debe ir desarrollando una civilización particular en función de los castigos o recompensas que dispense a sus sufridos adoradores. Pero como el mundo de *Black & White* está lleno de dioses ansiosos por coronarse como el único dios válido deberemos enfrentarnos a nuestros divinos antagonistas cuyas tropas terrenales hacen gala de una inteligencia artificial asombrosa. Evidentemente el lanzamiento para 32 bits deberá sacrificar bastantes cosas respecto al profundo título de PC, pero ojalá se consiga mantener mínimamente el espíritu del juego.

BREVES

LA PS2 YA ES DIEZMILLONARIA

Según SCEI, el pasado mes de marzo la PS2 llegó a los diez millones de unidades vendidas en todo el mundo, cumpliendo de esta manera las previsiones de Sony el día de su lanzamiento en Japón. Algo más de cuatro millones y medio de las PS2 repartidas por el mundo corresponden al mercado nipón, dos millones setecientas mil unidades han ido a parar a EEUU y Europa se ha quedado con dos millones seiscientas mil consolas restantes.

NUEVA *MISSION IMPOSSIBLE* PARA PS2

Todos aquéllos que disfrutaron como enanos con las aventuras de Tom 'Caracartón' Cruise en la película *Mission Impossible 2* se alegrarán al saber que a principios del 2002 podremos disfrutar en PS2 de una versión videojueguil del delirante film de acción dirigido por John Woo. Infogrames (¡quién si no!) ha vuelto a sacar la billetera y será la encargada de la adaptación de las correrías de Ethan Hawk.

¿EL CHIP DE LA PS3 YA ESTÁ EN MARCHA?

Sony, Toshiba e IBM han llegado a un acuerdo para invertir 80.000 millones de pesetas en el desarrollo y fabricación de un nuevo supermicrochip cuyo nombre clave es "Cell". Aunque en teoría este nuevo chip está destinado al mercado de los electrodomésticos, hay fuertes rumores de que podría ser el corazón de la próxima PS3 allá por el 2005.

SQUARE DICE NO A X-BOX

En una nota oficial difundida el pasado mes de marzo, SquareSoft ha anunciado oficialmente que el esperado *FF X* será un juego exclusivo de PS2 y que por ahora no entra en sus planes desarrollar para la consola X-Box. A pesar de ello, algunos integrantes del equipo de Dream Factory (compañía subsidiaria de Square responsable del juego de PS2 *The Bouncer*) han creado la compañía Dream Publishing y ya están trabajando en un beat'em-up para la plataforma de Microsoft.



EVERGRACE VUELVE

Justo cuando en nuestro país se acaba de publicar el irregular Action-RPG de From Software para PS2 Evergrace, la compañía japonesa ha anunciado que ya está trabajando en la precuela del juego que esperemos mejore muchos de los aspectos que han quedado sin pulir. *Evergrace 2* parece mostrar en sus primeras imágenes hechas públicas una calidad gráfica más lucida que su antecesor, y además presenta tres personajes protagonistas en un mismo grupo en vez de los dos aventureros 'deconectados' de la primera aventura. En esta ocasión veremos a un Darius más joven y cabreado que decide partir de su pueblo acompañado de Ryana, su hermano adoptivo, para vengar a los asesinos de sus padres. Por el camino se encontrarán a la misteriosa joven Fillna y los tres juntos se dedicarán a explorar bellos parajes y combatir contra enormes monstruos. El sistema de combate seguirá siendo en tiempo real, aunque podremos alternar los ataques de los tres personajes según el botón que pulsemos, y se seguirá manteniendo el curioso sistema de vestuario pseudohortera de la primera parte.

¡3DO SE ENFRENTA A LUCAS ARTS!

Además de no desistir en su afición de torturar la conciencia de cualquier persona que respete los videojuegos con sus terroríficas sagas *Army Men* y *World Destruction League*, la compañía norteamericana 3DO ha decidido dar un golpe de mano en el panorama mundial de los videojuegos y ha demandado a la todopoderosa Lucas Arts. ¿La razón? Según 3DO, el uso de la marca *Star Fighter* (ya registrada y utilizada por los creadores de *Army Men* en una vieja saga de juegos) no puede ser ahora empleado por Lucas Arts en su inminente título de PS2 *Star Wars: Starfighter* por vulnerar cuatro reglas de la ley de patentes americana. Esta ruptura del copyright podría causar 'pérdida de beneficios e injuria en la reputación' en el seno de 3DO, por lo que el asunto lleva camino de acabar en los tribunales. Ver para creer.

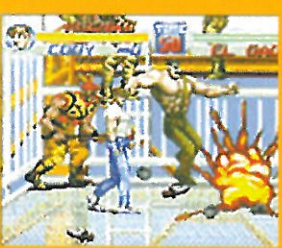


LA NBA SE VA A LA CALLE



EA Sports Big, los responsables del estupendo *SSX* para PS2, van a continuar con su serie de títulos deportivos basados en el espectáculo y la diversión sin complicaciones por encima de todo. Y por ello ya tienen un nuevo título en desarrollo: *NBA Street*. El juego tiene un planteamiento similar al de *NBA Hoopz* basado en duelos tres contra tres y una jugabilidad totalmente arcade sin reglas que valgan. Pero además disfrutaremos de una especie de modo 'historia' en el que iremos disputando enfrentamientos uno contra uno frente a la CPU y si ganamos los partidos podremos ir incorporando el jugador rival al que venzamos a nuestra cuadrilla. Tendremos a nuestra disposición las principales estrellas de la NBA (incluido el imprescindible Michael Jordan), cada jugador tendrá su propio look vacilón, además de sus movimientos especiales y mates particulares, y los escenarios de nuestros partidos serán las típicas pistas callejeras barriobajeras americanas repletas de alambradas, matones en la línea de banda y pavimentos cutres. Esperemos que las buenísimas sensaciones que nos deparó *SSX* se mantengan en este título porque estaríamos ante uno de los juegos de baloncesto más divertidos del momento.

CAPCOM LE ECHA EL OJO A GBA



Hay una cosa que no se les puede negar a los señores de Capcom: olfato comercial. Y viendo las buenas perspectivas que parece presentar la nueva Game Boy Advance, los creadores de *Onimusha* han decidido que después de su único título de lanzamiento (*Megaman EXE*), merece la pena mirar un poco al pasado y lanzar una auténtica batería de juegos para la portátil de Nintendo que casualmente corresponden a sus sagas más emblemáticas de la época de Super Nintendo. Así, durante este verano se publicarán nuevas 'versiones' para GBA de clásicos de SNES como *Super Street Figther II* (con la presencia estelar de Gouki/Akuma, nuevos fondos y super-combos y la posibilidad de jugar a dobles vía cable link), *Final Fight* y *Breath of Fire* (la primera parte de la saga de aventuras de Ryu y Nina que presentará nuevos fondos y escenarios y un sistema de intercambio de ítems con otros jugadores mediante cable link).

LA FANTASÍA REVISITADA



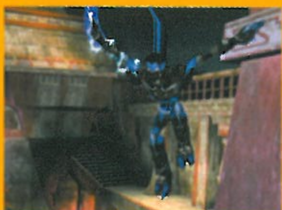
Como al parecer aún hay ganas entre los poseedores de una Dreamcast de más aventuras roleras on-line después del excelente *Phantasy Star On-line*, el Sonic Team no se lo ha pensado dos veces y está desarrollando una segunda versión mejorada del juego, titulada provisionalmente *Phantasy Star On-line Version 2*. El título, que se publicará el próximo 17 de mayo en Japón, no será una segunda parte en el sentido exacto del término, sino que añadirá a los escenarios y misiones de la primera entrega algunos nuevos modos de juego extras (como diferentes competiciones on-line multijugador o partidos de fútbol con hasta 12 jugadores simultáneos) y dos nuevas fases inéditas: un templo y una nave espacial. Además también se incluirá un nuevo nivel de dificultad ultra-hard en el que se podrá alcanzar hasta el nivel 200 y como dato anecdótico algunos de los MOGS o módulos de magia presentes en el juego tendrán formas muy curiosas y serán más que similares a viejas consolas de Sega como la Master System, la Mega Drive o la Saturn. ¡Que *potito*!

¡RENACE LA GAME GEAR!



Justo cuando la Game Boy Advance acaba de ser lanzada en Japón, una 'nueva' consola portátil salta a la palestra: nada más y nada menos que la Game Gear, la primera portátil de 8 bits de Sega comercializada en 1990 como alternativa (fracasada) a la Game Boy. La consola será reeditada al risible precio de 6.000 pesetas en los Estados Unidos por Majesco, que se ha hecho con sus derechos de producción y distribución (suponemos que sin tener que desembolsar una gran fortuna). Además de la consola se pondrán a la venta viejos juegos como *Disney's Lion King*, *Aladdin*, *The Jungle Book*, *Sonic Chaos* o *Pac-Man*. Nostálgicos del mundo…¡a por ella!

CANCELANDO QUE ES GERUNDIO



Pese a que Sega ha mostrado su apoyo a la agonizante Dreamcast hasta el 2002 (después, ya veremos), las diferentes *third parties* que tenían pensado desarrollar software para la consola de 128 bits de Sega están comenzando una verdadera 'estampida' de huida cancelando proyectos que parecían consolidados. La más destacada cancelación ha sido sin duda la del esperado *Soul Reaver 2* de Crystal Dynamics, que parecía estar a punto de caramelo y no verá la luz en Dreamcast finalmente. Pero además otros títulos como el shooter futurista *Gun Valkyrie*, la aventura espacial on-line *Armada 2* o el survival horror/action RPG *Dark Angel: Vampire Apocalypse* tampoco acabarán siendo publicados en la consola de Sega y serán trasladados a X-Box (los dos primeros) y PS2, respectivamente. Asimismo Capcom también se ha sumado a esta 'fiebre' y ha anunciado que su saga de RPGs de publicación bimensual *El Dorado Gate* se acabará en el séptimo capítulo (que junto al cuarto, quinto y sexto se publicará este verano) en lugar de abarcar los 24 episodios inicialmente prometidos. Malos tiempos para la Dreamcast.

LA X-BOX YA SE JUEGA



Antes de visitar el lejano Oriente para intentar convencer a los nipones de las bondades de su X-Box, Bill Gates y los capitostes de Microsoft tuvieron tiempo para mostrar en su feria Gamestock celebrada en Seattle las versiones demo y/o jugables de algunos de los primeros títulos de la próxima consola verdinegra. Aunque lo más curioso del asunto es que los juegos no funcionaban exactamente sobre la plataforma, sino que corrían sobre unos PCs que emulaban las capacidades técnicas de la X-Box. Ahora bien, títulos como el conocido *Munch's Odysee* (cada día más espectacular), el prometedor *Halo* (una mezcla de aventura en tercera persona y shooter subjetivo), *Project Gotham* (la adaptación mejorada para X-Box del *Metropolis Street Racer* de Dreamcast) y *Azurik: Rise of Perathia* (una especie de *Soul Reaver* medieval) dejaron patente el enorme poderío técnico que puede llegar a mostrar la consola de Microsoft. Aparte de estos grandes títulos, también se pudieron ver y/o jugar otros prometedores títulos como *Fusion Frenzy* (minijuegos tipo *Mario Party*), *NightCaster* (un *Azurik* de baratillo) y los inevitables simuladores deportivos *NFL Fever 2002* y *Amped Freestyle Snowboarders*. Lástima que a pesar de la gran expetación creada y las buenas maneras mostradas por los juegos, las pocas X-Box *pata negra* presentes en el evento fueran más inaccesibles para cualquier jugador que Ellen McPherson para los integrantes de esta Redacción.

KONAMI

Con permiso de las azafatas de Microsoft, el de Konami fue uno de los expositores más impresionantes del evento.

PS ONE

Tokimeki Memorial 2 Substories Leaping School Festival Vuelven a clase Kaori y compania.
*Techno B*B* Juego de puzzles.
Akumajyou Drácula X68000 Todavía está sin determinar la fecha en que resucitarán Simon Belmont y su fiel enemigo, Drácula. Impresionante reconversión.
Dance Dance Revolution 4th. Mix
Dance Dance Revolution EXTRA MIX
Beatmania: The sound of Tokyo
Jikkyou Pawa Furu Pro Yakyu El famosísimo simulador de béisbol de la gran K verá con ésta su última adaptación para PSOne.

PLAYSTATION 2

Eijiofuenpaia 2 Eiji of King Misterioso juego de estrategia.
World Soccer Winning Eleven 5 Grandioso título que hará las delicias de los amantes del fútbol en nuestro pais en las próximas navidades.
Gensou Suikogaiden Voumen 2 La segunda entrega de la aventura-novela recreada en el mundo *Gensou Suikoden.*
Para Para Paradise El juego de baile que arrasa ahora en Japón, y que simula a la perfección las fiestas *Para Para* japonesas.
Beatmania IIDX 4th. Style new songs collection Un nuevo *bemani* que se estrena en PS2.
Beatmania DADADA!! Otro *bemani* más. Y es que Konami, cuando se poneee...
Kinnikubanzuke PS2 Divertido juego inspirado en un curioso programa de TV.
Jikkyou Pawa Furu Pro Yakyu 8 La saga de béisbol más veterana de Konami, también en PS2.
J-Phoenix Juego de acción.
Tamu Tamu Paradise Otro misterioso juego de acción, previsto para verano.
Toukyu Bus Annai Simulador de conducción de autobuses.
EVE The fatal Attraction Segunda entrega del simultation-game japonés, proveniente del mundo de los PCs.

Y no pudieron faltar las dos maravillas más esperadas de PS2 (con permiso de *FFX*):
Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty Impresionante, magistral, apoteósico... ¿Qué más se puede decir de esta futura obra maestra? Pues que los señores de Konami siguen sin anunciar la fecha de su lanzamiento. Sólo se sabe que en invierno los japoneses podrán disfrutar de nuevo con Snake.
Silent Hill 2 Técnicamente impresionante. Nunca se habían visto unos escenarios con tanto detalle y tanta profundidad en PS2. Tampoco se sabe nada de su fecha de lanzamiento.





CAPCOM

El stand de Capcom fue uno de los más grandes, aunque dio más importancia a soportes como la Game Boy Advance o Dreamcast.

PS ONE

Startling Adventures
Tomb Raider V Capcom es la distribuidora en Japón de la quinta aventura de Lara Croft.
One Piece Mansion La adaptación a videojuego del famoso manga.
Bounty Hunter Sara Flagship quiere demostrar que la 32 bits de Sony todavía no está muerta.

PLAYSTATION 2

Devil May Cry Realmente, éste fue el plato fuerte de Capcom para este sistema y casi para toda la feria en general. Realmente impresionante.
JoJo no Kimyouna Bouken Daibu El incombustible JoJo no quiere dejar de dar golpes ni siquiera en PS2.

KOEI

Fue una de las empresas que más juegos presentó para la bestia negra de Sony.
Kessen II Aparecido el pasado 29 de Marzo en Japón, ha conseguido un mayor nivel técnico así como un número de ventas similar al de su antecesor.
Gitaroo-Man Wann Un curioso simulador musical.
Kuronage no houkou War Ship Commander Más acción para PS2..
Winning Post 4 Maximun 2001 Una de las más famosas sagas de carreras de caballos, en la que ahora también se puede apostar por Internet a través del servicio i-mode.
Egbrowser Un disco servidor para el futuro módem de PS2.



PLANETA JAPÓN



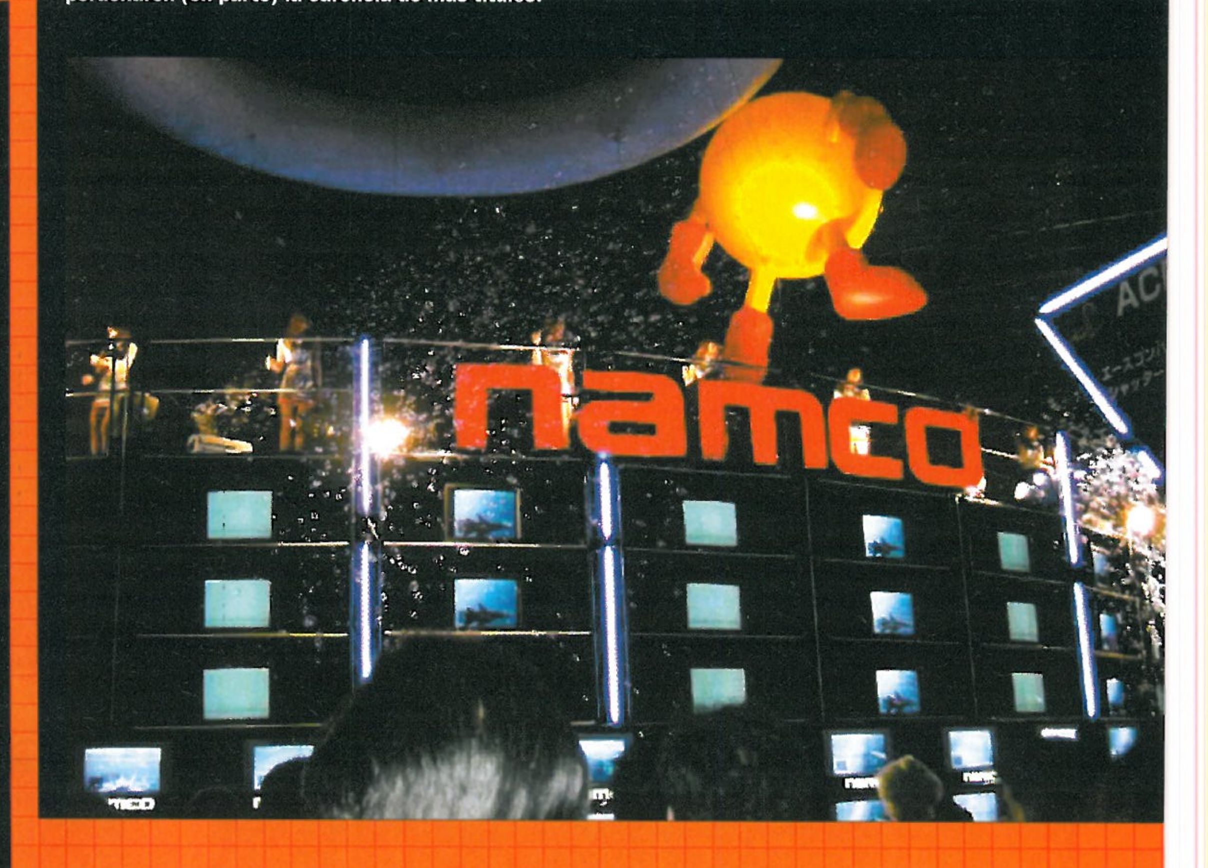
TOKYO GAME SHOW PRIMAVERA 2001

MÁS BLANCO QUE EL REAL DEBIDO A LA NIEVE

EN TEORÍA A FINALES DE MARZO YA ES PRIMAVERA EN JAPÓN. PERO LA EDICIÓN DE ESTE AÑO DEL TOKYO GAME SHOW, CELEBRADO LOS PASADOS 30, 31 DE MARZO Y 1 DE ABRIL, SE LLEVÓ A CABO BAJO UNA NEVADA QUE HELARÍA A MÁS DE UNO.

Por suerte en los tres pabellones del Makuhari Messe había calefacción y un montón de bellas azafatas que compensaban con mucho el frío del exterior a los cerca de 150.000 visitantes. Cincuenta y tres fueron las compañías que exhibieron sus títulos, de entre las cuales destacaron Capcom, Konami, Microsoft, Namco, Sony, Square y Nintendo (o sea, más o menos, los de siempre).

El catálogo de juegos presentados para Playstation2 posiblemente no fue tan grande ni apabullante como estamos acostumbrados a ver en otras ferias. Pero dado que los pocos juegos que se vieron en el TGS contaban con una tremenda calidad técnica, los asistentes perdonaron (en parte) la carencia de más títulos.



IDEA FACTORY

Esta genial compañía, desarrolladora de excelentes RPGs, presentó cuatro juegazos para PS2 y uno para PSOne.

Generation of Chaos **Un simulation-RPG que continúa la saga *Spectral-Force*. Su salida en Japón está prevista para el mes de julio.**

Global Folktail **En agosto los nipones se sumergirán en un nuevo mundo de fantasía, todo bajo los dominios de este increíble simulation-RPG que impresionará a los más aventureros.**

Gun Hearts **Aventura y acción al más puro estilo *A Sangre Fría*.**

Afraid Gear Another **Este juego de estrategia posiblemente sea el último que programe esta compañía para PS One.**



SONY

Sony no podía dejar escapar esta feria para demostrar al mundo entero que su hija de 128 bits goza de una salud excelente. Y así lo hizo, porque su stand fue el más impresionante en cuanto a software para esta consola se refiere (con el permiso de Konami, claro está).

PS ONE

Gunparade March Juego de mechas, de ésos que gustan tanto en Japón. Tiembla, *Gundam*.

PLAYSTATION 2

Gran Turismo 3 A-Spec Pudimos ver las magnificencias de *GT3*, que posiblemente se convertirá en el simulador automovilístico definitivo. Las largas colas para probarlo eran casi infinitas. Sony todavía no ha confirmado (¡qué sorpresa! ¿no?) el día de su lanzamiento.

Everybody's Golf 3 Sony y Camelot nos delitarán este año con la tercera entrega del divertido *Everybody's Golf*, que seguramente será editada en nuestro país.

Phase Paradox Este prometedor juego de aventuras en 3D con ciertos aires de *Metal Gear* contendrá escenas cinemáticas generadas en tiempo real

Futari no Fantavision Otro *Fantavision*. Sin palabras.

Yamanote Line 205 Densha Simulator Un simulador de conducción de trenes (similar a *Densha de Go!*).

Piposaru 2001 Vuelve *Ape Escape*, más mono que nunca.

Ka Lo que faltaba: ¡un simulador de cómo matar mosquitos!

Sky Gunner Un *shooter* de aviones clásicos con modo Historia incluido y un apartado gráfico notable.





NAMCO

Se esperaba más de lo que presentó.

PS ONE

World Stadium 5 Quinta parte de la famosa (en Japón, claro) saga de simuladores de béisbol.

PLAYSTATION 2

Undecidedness Shoot'em-up para PS2.

Klonoa 2 Lunatea's Veil La segunda parte de las aventuras de Klonoa.

Xenosaga De los creadores del mítico *Xenogears* llega un nuevo RPG llamado a hacer historia.

Ace Combat 4: Shattered Skies El nuevo simulador de combate aéreo de Namco fue uno de los reyes de la feria. Impresionantes gráficos.

BANDAI

La compañía madre de los *Gundam* y los *digimones* nos deleitó con títulos que siguen su línea habitual.

PS ONE

From TV animation ONE PIECE GRAND BATTLE! Se trata de un beat'em-up uno contra uno con escenarios bidimensionales y personajes en 3D.

Gear Fighter Dendoh Otro beat'em-up similar al *ONE PIECE*, basado en una serie de animación.

Kids Station Hitoridedekirumon! Pariente cercano de *Digimon*.

SD Gundam G Generation-F.I.F. El nuevo *Gundam* de estrategia por turnos.

Senkaituurokuseishi – TV animation Un simulation-game inspirado en una serie de televisión japonesa.

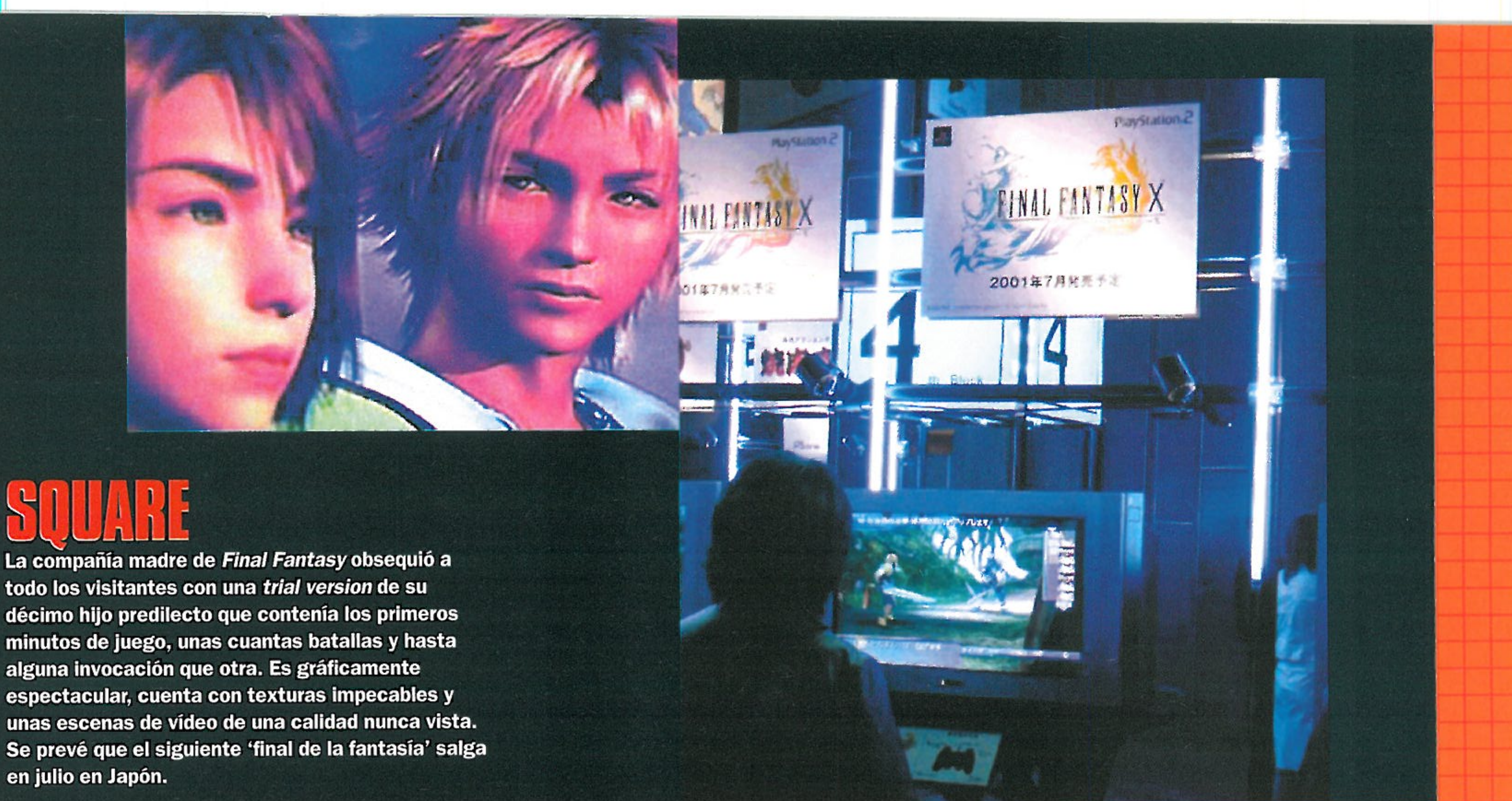
Digimon Tamers Pocket Culumon La inevitable ración de *Digimonmania*.

SD Gundam Eiyuuden Un beat'em-up plagado de mechas al más puro estilo *Power Stone* de Dreamcast, que además se puede conectar con su homónimo para WonderSwan Color.

PLAYSTATION 2

Jitunei Jikkyou Keiba Dorlimu Kurasikku 2001 Spring Otro simulador de carreras de caballos en el que también se podrá apostar vía internet.

Zeonic Front Mobile Suit Gundam 0079 Un simulador en el que podremos manejar un mecha, similar a *Gun Griffon Blaze*.



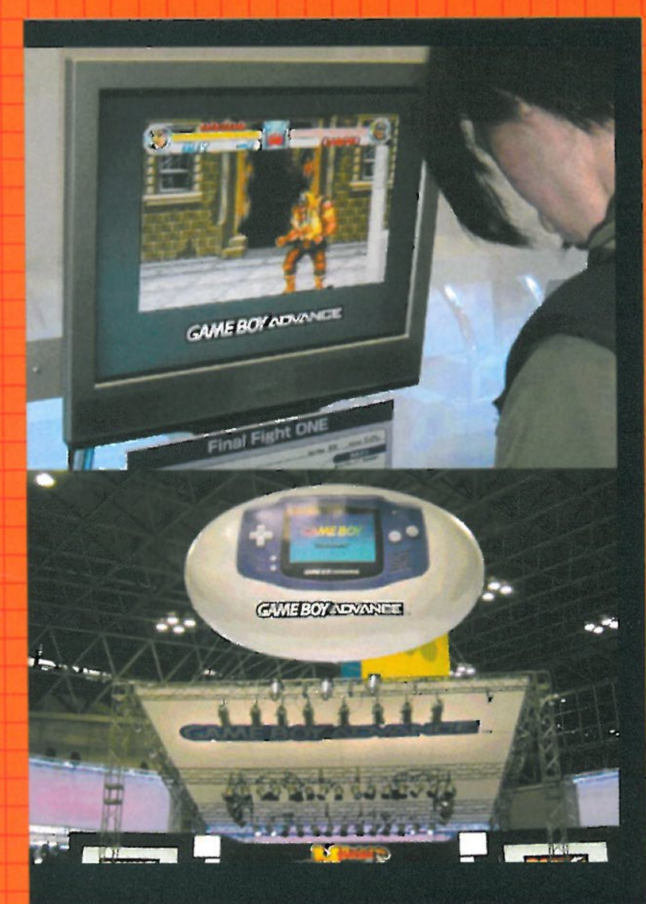
SQUARE

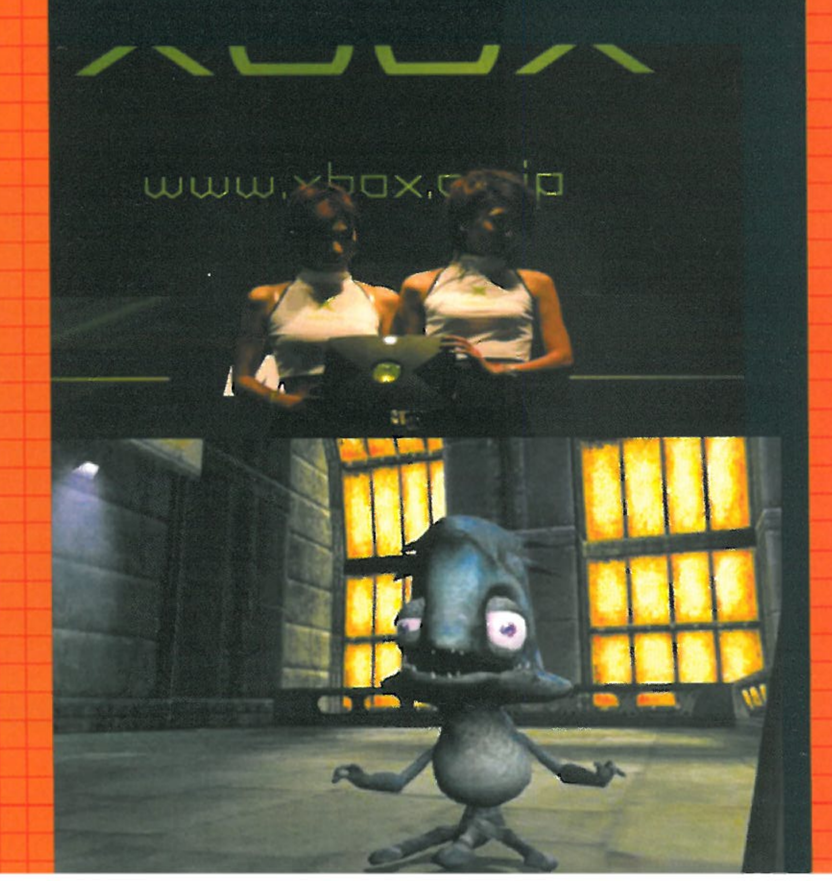
La compañía madre de *Final Fantasy* obsequió a todo los visitantes con una *trial version* de su décimo hijo predilecto que contenía los primeros minutos de juego, unas cuantas batallas y hasta alguna invocación que otra. Es gráficamente espectacular, cuenta con texturas impecables y unas escenas de vídeo de una calidad nunca vista. Se prevé que el siguiente 'final de la fantasía' salga en julio en Japón.

Y BILL LA PRESENTÓ...

Bill Gates también estuvo en Tokyo, y el viernes 30 presentó su consola de forma oficial para los medios japoneses. Bill Gates hizo especial hincapié en el exclusivo diseño que tendrá el mando de X-BOX en Japón. Los representantes de Sega confirmaron que actualmente la compañía está trabajando para la máquina de Mr. Gates, concretamente en los proyectos *Virtua Fighter*, *Sega GT*, *Panzer Dragoon* y alguno que otro más.

También pudimos notar una incipiente gran 'amistad' entre Microsoft y Konami gracias a las imágenes de un futuro *Winning Eleven* y *Silent Hill* para X-Box. Además, en el stand de Konami (que, casualmente, estaba al lado del de Microsoft) se podía jugar al *Air Force Delta II* casi acabado en una X-Box con mando japonés. Aunque, sin duda alguna, lo mejor de Microsoft que pudimos ver en esta feria fueron sus despampanantes azafatas ¡Glups!

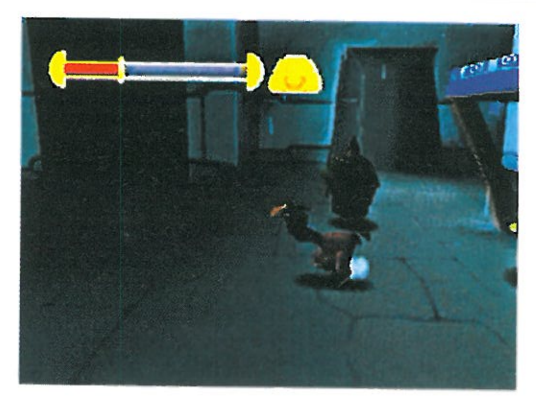




GAME BOY ADVANCE

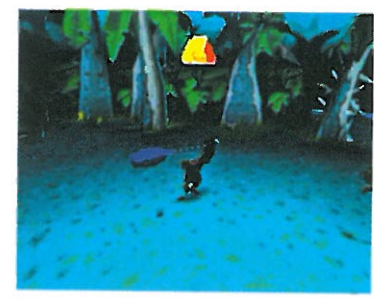
Nintendo lució su flamante portátil como se merece: por todo lo alto. Game Boy Advance se convirtió en la niña mimada de la feria gracias a títulos como *Mario Kart Advance*, *Street Fighter II Advance*, *Final Fight One*, *Breath of Fire*, *Klonoa Empire of Dreams*, *Bomberman Story* y *Choro-Q Advance*, entre otros.





EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS

YO FUI UNA LLAMA ADOLESCENTE



En este juego hay más Bosque que en el banquillo del Real Madrid.

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **ARGONAUT GAMES**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **JUNIO**

El nuestro es un país que sigue a rajatabla las tradiciones: tenemos el discurso del Rey, los disfraces de Carnaval, las borracheras de Fin de Año, los cruces de piernas de Lina Morgan, los chistes sin gracia de Aznar... y por supuesto, la religiosa publicación cada dos por tres de los juegos basados en una película de Disney. Esta vez la productora le ha encargado a los desarrolladores de Argonaut Games (autores tanto de la sosilla saga del lagarto *Croc* así como del entretenido *Alien Resurrección*) que adapten su nuevo film para nuestra entrañable consola gris. Y como a estos chicos les sale la 'originalidad' por las orejas se les ha ocurrido la genial idea de hacer lo nunca visto: ¡un juego de plataformas basado en personajes Disney!

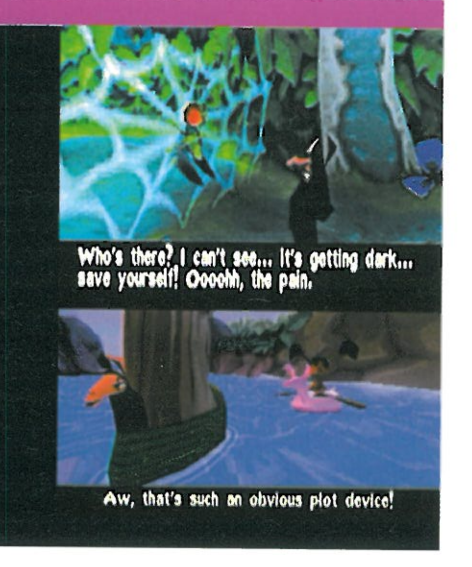
PLAGADO DE *DES-FASES*

Aunque con los antecedentes *crockianos* de la gente de Argonaut podría esperarse algo más bien mediocre, lo cierto es que *El emperador y sus locuras* se desmarca de esa herencia y resulta ser un entretenimiento, si no de primer orden, al menos más que correcto. Lo que probablemente hace más divertida esta adaptación de Disney es la gran variedad de fases que encontramos, ya que en lugar de limitarse al famoso y reiterativo patrón de 'saltar-pegar-saltar-pegar' (como las películas de Chuck Norris) los creadores del juego han intentado que cada nivel sea diferente al anterior. Para ello han ideado una serie de minijuegos que le dan variedad y lo hacen menos monótono. De esta manera nos encontraremos haciendo cosas tan divertidamente extrañas como una carrera montaña abajo sobre la concha de una tortuga, una huida con tecleo desesperado al estilo *Track&Field*, un viaje río abajo atado a un tronco hueco, una fase de ocultación y esquiva de los guardias al más puro estilo *Metal Gear Solid* o un viaje en un 'Tren de la Bruja' más bien psicodélico. Además, gracias a las fórmulas mágicas de la misma bruja que le ha convertido en llama, el protagonista sufrirá transformaciones tan radicales como la de Holybear cada vez que se afeita (un par de veces al año, le haga o no le haga falta)

EL PROTAGONISTA PODRÁ TRANSFORMARSE EN OTROS ANIMALES COMO UNA TORTUGA, UNA RANA O UN CONEJO

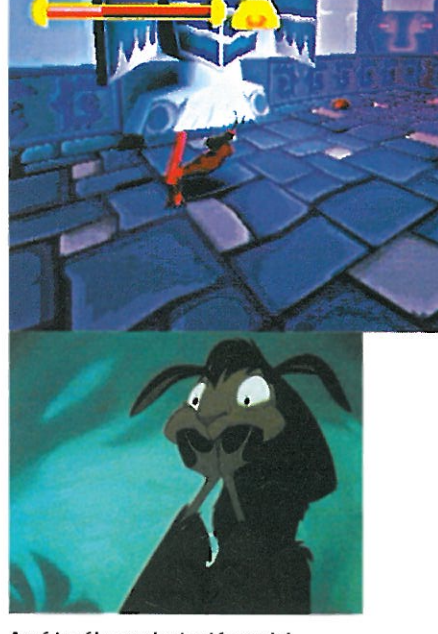
AY QUÉ RISA, MARÍA LUISA

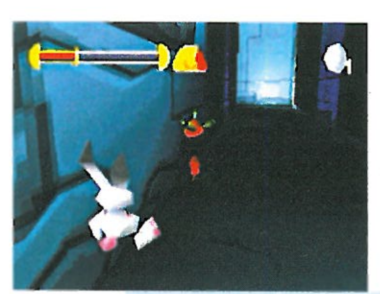
Ya que la película de Disney tiene un importante componente de cachondeo, la gente de Argonaut también ha dotado a este juego de un descacharrante sentido del humor, con algunas bromas tan pilladas que parecen surgidas de la mente de alguno de los responsables de esta revista. Se agradece que Kuzco, el protagonista, tenga esas ironías sobre el mismo desarrollo del juego ('esta escena era más corta en la película', dice sobre un nivel), además de las apariciones de personajes tan demenciales como una mosca a la que le gusta estar pegada a una tela de araña o un repelente niño obsesionado en vencernos con unos caballitos de madera progresivamente más sotisficados.













Aquí tenéis una instantánea del protagonista tras catar un poco de pienso británico marca 'Aftosigree Pal'.



UNA PELÍCULA QUE 'LLAMA' LA ATENCIÓN

Como vídeo de presentación, este juego nos ofrece el trailer completo de la película en que está basado. Por lo que se puede ver en él, Disney ceja en su empeño de volvernos diabéticos a todos con historias ñoñas y azucaradas y vuelve al estilo desenfadado y divertido de películas como *Aladdin* o *Hércules*. Al cachondeo contribuye que uno de los guionistas, Roger Allers, participara en el libreto de *Aladdin*, mientras el otro, David Reynolds, intervino en *Bichos* y *Toy Story 2*. ¿El argumento de la peli? Pues un jovencito y engreído emperador llamado Kuzco es convertido en llama por la malvada Yzma. Con la ayuda del orondo Pacha, el emperador tendrá que aprender esas lecciones conservadoras que tanto agradan a los votantes de George 'Silla Eléctrica' Bush Jr.

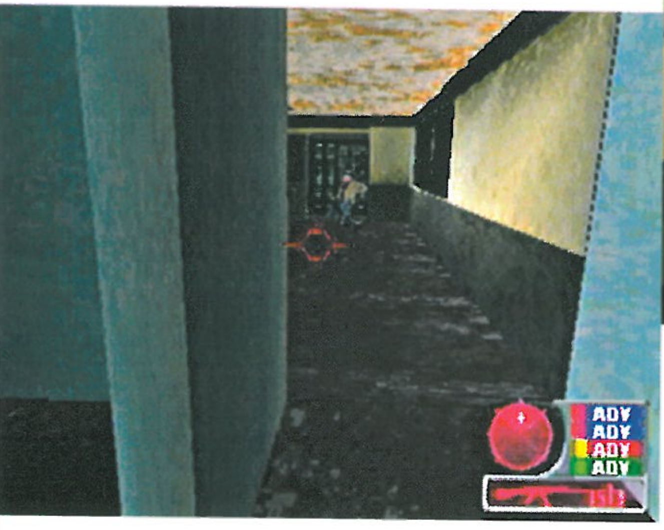
LO QUE PROBABLEMENTE HACE MÁS DIVERTIDA ESTA ADAPTACIÓN DE DISNEY ES LA VARIEDAD DE FASES, QUE NO SE LIMITAN AL FAMOSO Y REITERATIVO PATRÓN DE 'SALTAR-PEGAR-SALTAR-PEGAR'

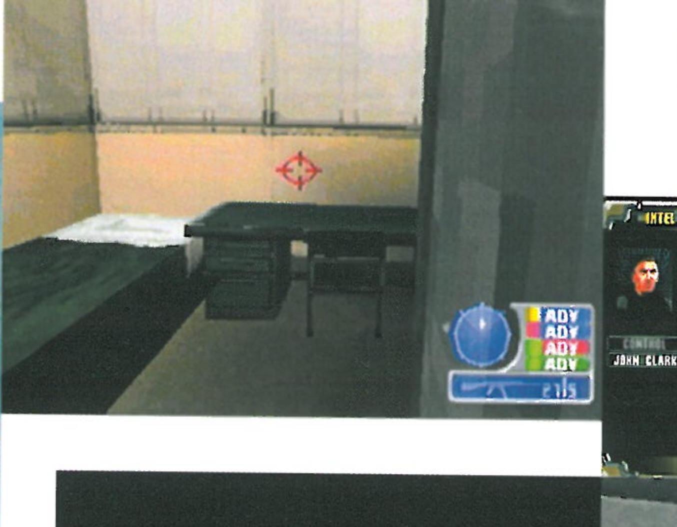
convirtiéndose en otros animales como la mencionada tortuga, una rana o un conejo.

DECORADOS LIMITADOS

Uno de los defectos se le puede achacar a la versión todavía temprana de *El emperador y sus locuras* es la escasa variedad de escenarios, algo notable sobre todo en las primeras fases. Y es cierto que, sobre todo al principio, prácticamente sólo hay dos clases de decorado: montaña y selva. Pero conforme vayamos avanzando podremos disfrutar con entornos nuevos y originales, y que lo único que tienen en común es que las paredes son más planas que las compresas de Afrodita A, amén de un notable clipping que permite a la llama protagonista meter su hocico literalmente por todas partes (igual que Seed cada vez que detecta una botella de whisky en su entorno).

Pero estos fallos palidecen frente a un control muy sencillo (aunque a veces la cámara parece escogida por José Luis Moreno) y una jugabilidad perfectamente ajustada. Si a ello le añadimos la gran variedad de sus fases y el refrescante sentido del humor que irradia este simpático título, nos damos cuenta de que Argonaut está a punto de ofrecernos un juego variado, simpático y divertido, y gracias al cual podremos sentirnos más solidarios contribuyendo a la asociación benéfica ACJNPD (Asociación para la Compra de un Jacuzzi Nuevo para el Presidente de Disney). De seguir así, parece que en el ocaso de su carrera la PS One contará con uno de los plataformas más divertidos de todo su catálogo.











En el juego hay tiros a mansalva, pero la Dirección General de Tráfico no se quejará: todos los malos llevan puesto el casco.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

CONTRA EL IMPERIO DEL TERROR

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **SAFFIRE**
EDITOR **RED STORM**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
LANZAMIENTO **INMINENTE**

¡Terroristas malos del mundo, ya podéis comenzar a temblar! Los escuadrones de Rainbow Six, el grupo de élite creado por ese faro de la literatura contemporánea que es Tom Clancy (el escritor de cabecera de gente como Charlton Heston o Steven Seagal) vuelven dispuestos a demostrar que los elementos necesarios para solucionar los problemas políticos que se empeñan en causar los islamistas, comunistas reciclados y demás personas non gratas para los Estados Unidos son sólo dos: la metralla y las granadas. El primer *Rainbow Six*, aunque no era un juego maravilloso, añadía a la acción propia de un shoot'em-up en visión subjetiva algunas dotes estratégicas al poder controlar alternativamente tres combatientes infiltrados en territorios hostiles. Este *Rogue Spear* parece mantener más o menos la misma línea, pues nos propondrá adentrarnos en campo enemigo para cumplir con nuestras tareas de buen agente secreto: disparos en el colodrillo a los malosos y palmaditas en la espalda a los rehenes que debamos rescatar. La principal diferencia de esta secuela es que en vez de manejar un equipo de tres agentes tendremos la oportunidad de controlar hasta cuatro equipos de dos compañeros del metal (de las balas, se entiende). Asimismo, la nómina de combatientes se ha aumentado de manera notable.

TIROS POR LA ESCUADRA

Si el aspecto técnico del primer *Rainbow Six* no fue como para tirar cohetes, esta segunda parte parece que tampoco va a mostrarnos los últimos adelantos en entornos tridimensionales, animaciones ultrarrealistas y deslumbrantes efectos de luz. Aunque los escenarios ahora presentan una

> LA PRINCIPAL DIFERENCIA DE ESTA SECUELA ES QUE EN VEZ DE MANEJAR UN EQUIPO DE TRES AGENTES TENDREMOS LA OPORTUNIDAD DE CONTROLAR HASTA CUATRO EQUIPO DE COMPAÑEROS

resolución más o menos alta y tiene una solidez más aparente que su antecesor (en el que el clipping causaba múltiples estragos), el diseño de los entornos es tan chusco y poco refinado que parece hecho con piezas de Tente y de vez en cuando nos veremos inmersos en auténticas ensaladas gigantescas de píxeles que se supone que deben representar paredes. Ahora bien, todos estos detalles técnicos serán más o menos disimulables si el juego consigue evitar en su versión final el principal defecto que le hemos encontrado: su demencial nivel de dificultad 'absurda' (no dispondremos ni de un mísero mapa), que nos puede hacer recordar los peores momentos del tremendo *Spec Ops*. Vale que la vida de un agente antiterrorista pueda llegar a ser dura, pero os podemos asegurar que como no se facilite un poco nuestras correrías como salvapatrias mundial el cuerpo Rainbow va a acabar sufriendo muchas deserciones.

UEFA CHALLENGE

LA LIGA DE SEGUNDONES

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **INFOGRAMES**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
LANZAMIENTO **FINALES DE PRIMAVERA**

Konami y Electronic Arts juegan la auténtica Liga de Campeones en la Play, y la mayoría de rivales son meros comparsas que disputan una especie de Segunda División, con excepciones positivas como *Esto es Fútbol* y ovejas negras aborrecibles como el reciente *European Super League*. En lo que respecta a los *UEFA*, Infogrames parece estar en el buen camino para dar en el clavo y conseguir que la nueva entrega de su ya veterana serie sea algo más que un juego decentito. Un original reparto geográfico pondrá a nuestra disposición 76 clubes europeos, englobados en cinco grupos: Gran Bretaña, Italia-Francia, norte de Europa, España-Portugal y resto de Europa. Los antipáticos menús que tuvimos que sufrir en anteriores ocasiones pasarán a la historia por lo que hemos podido comprobar. Asimismo, también cabe destacar la incorporación de un editor que, de seguir así, será uno de los más completos que hemos visto hasta la fecha en un título así. Pero donde todavía les queda un largo trecho por recorrer a los señores de Infogrames es en el terreno gráfico y jugable. Y es que uno de los aspectos más destacables que hemos podido observar en la versión previa que ha llegado hasta la Redacción de *PlanetStation* es que el control falla más que los psicólogos del cásting de *Gran Hermano*, Morientes está calvo como una rana y no es extraño ver las redes de la portería agujereadas por un trallazo. Pero de todas maneras estamos seguros que, si Infogrames pule esta serie de detalles, *UEFA Challenge* merecerá la atención de los jugones amantes del fútbol.









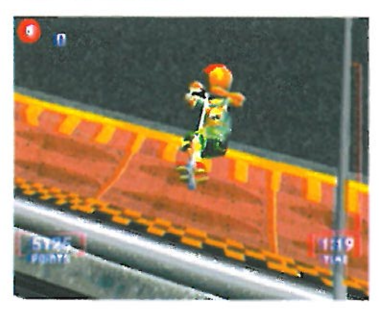


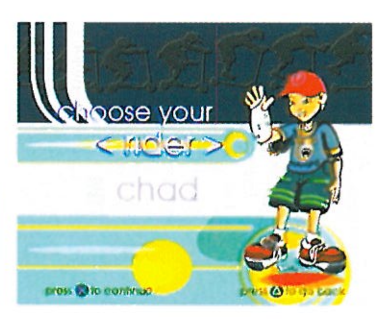
RAZOR FREESTYLE SCOOTER

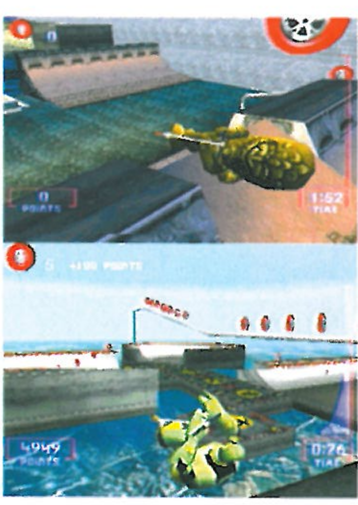
¿ES *COOTER*? NO, ES... INVEROSÍMIL

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **SHABA GAMES**
EDITOR **CRAVE ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
LANZAMIENTO **¡YA!**

La horda de patinetes que nos invadió el pasado año (ésos que ahora prácticamente regalan al comprar una caja de galletas) encuentra su homólogo videojueguil en *Razor Freestyle Scooter*, un lanzamiento de Shaba Games que retoma astutamente el motor gráfico de *Grind Session* cambiando el skate por uno de esos curiosos artefactos, en principio poco indicados para ponerse a hacer piruetas. Pese al 'scooter' del título no gobernaremos una vespa sino un molón patinete (sin modelos a elegir, tan sólo podremos cambiarle el color) que pese a sus minúsculas ruedecillas es capaz de emular cualquier *skateboard*. Encontraremos elementos clásicos del género como acrobacias, combos, niveles e iconos para recoger, todo ello aderezado con el cañero acompañamiento sonoro de costumbre y un respetable entorno gráfico que recuerda, por los colorines y el tono comiquero, al *Jet Set Radio* de Dreamcast caricaturesco (los personajes tienen más cabeza que una caja de alfileres). Estamos prácticamente ante un juego de ciencia ficción, porque los desarrolladores se han pasado dos pueblos: una cosa es desafiar la ley de la gravedad y otra es pasarse las tesis de Newton por el forro. No parece que en la versión definitiva se vaya a inyectar algo de realismo a este título. Después de jugar con la previa, también podemos asegurar que, aunque este título no superará a los auténticos clásicos del género (¿a alguien le suena la fantástica saga de Neversoft llamada Tony Hawk's?) , sí que promete grandes momentos de diversión frente a la consola.










4:10
13/25
129
77
26
13
1/3
87
15
13
98
198
18:34



YO TE MATO, TÚ ME MATAS, ÉL NOS MATA...

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **BULLFROG**
EDITOR **ELECTRONIC ARTS**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO **ESTÁ A TIRO...**

Hacer de la supervivencia algo estimulante tiene su aquél, y si además nos podemos echar unas risas, tanto mejor. Bienvenidos a *Quake III*, un juego que se ocupa de todas estas necesidades de una forma explosiva. Esto es combate multijugador en estado puro. Cuatro jugadores entran en una arena con una sola meta: aniquilar al enemigo. No se puede decir que sea entretenimiento intelectual, pero, 'por la gloria de mi madre', funciona, ¡vaya que si funciona!

QUIEN TIENE UN AMIGO, TIENE UN PROBLEMA

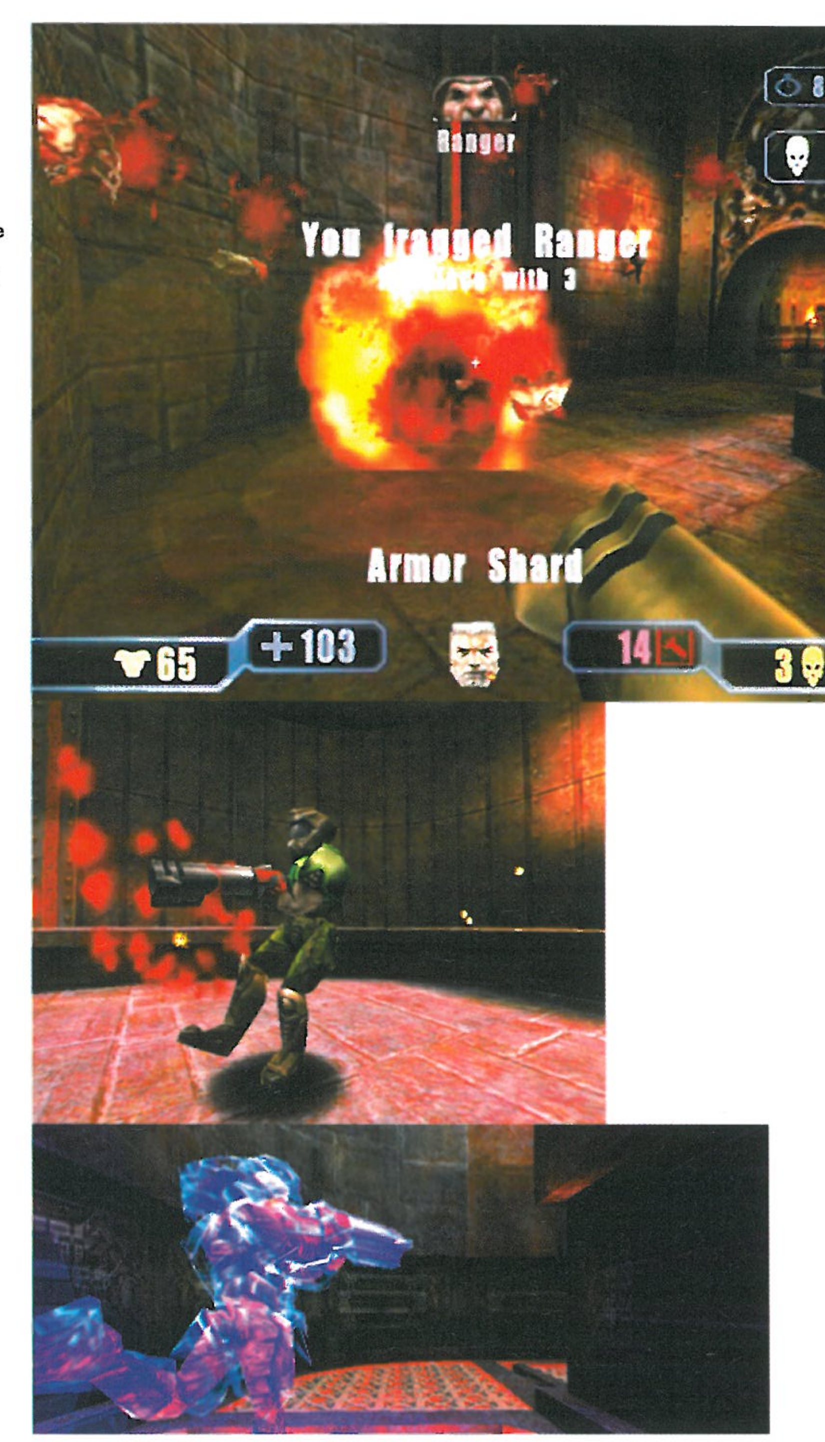
Al principio, la idea de trasladar un juego desde su versión *on-line* para PC a los acogedores confines de la



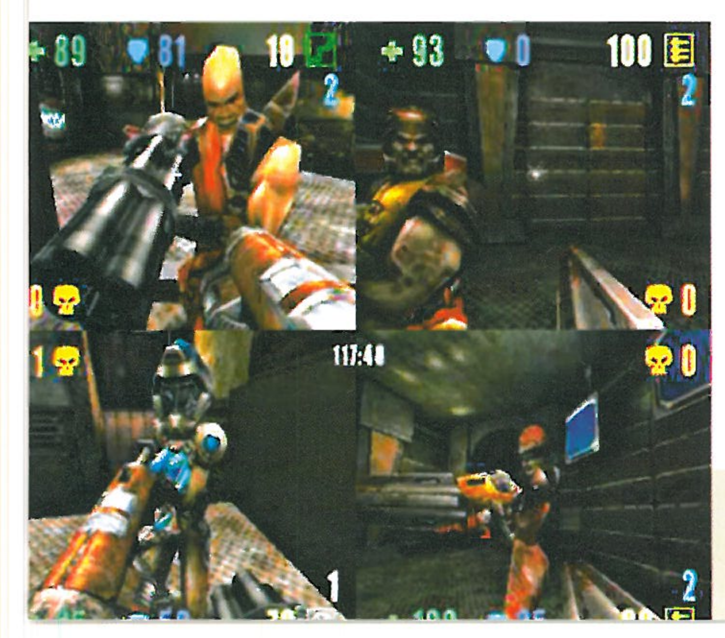
En este juego el tamaño de las cabezas es inversamente proporcional al de las armas.

PlayStation 2 se nos antojaba imposible. Los *shooters* en primera persona para consola se basan, en su mayor parte, en su partida para un único jugador. Hasta ahora, ningún usuario de PS2 tiene acceso a Internet, y pocos conocen a suficiente gente con su misma máquina para poder amortizar la compra de un cable de enlace. Si queremos dar una buena paliza a unos humanos, la cosa aún va de una sola máquina, un multi-tap y la pantalla partida. *Quake III* no se anda con rodeos sobre tan amarga verdad: no soporta una conexión mediante enlace y no podremos usar ratón y teclado USB. Aun así, sin ninguna intención de aspirar a ser un PC en una caja negra, parece que logrará proporcionar las mejores partidas

BULLFROG HA AÑADIDO ASIMISMO UN ELEMENTO DE PROGRESO ESTADÍSTICO, DE MODO QUE CUANTO MEJOR JUGAMOS, MÁS RÁPIDO Y RESISTENTE SE VUELVE NUESTRO PERSONAJE





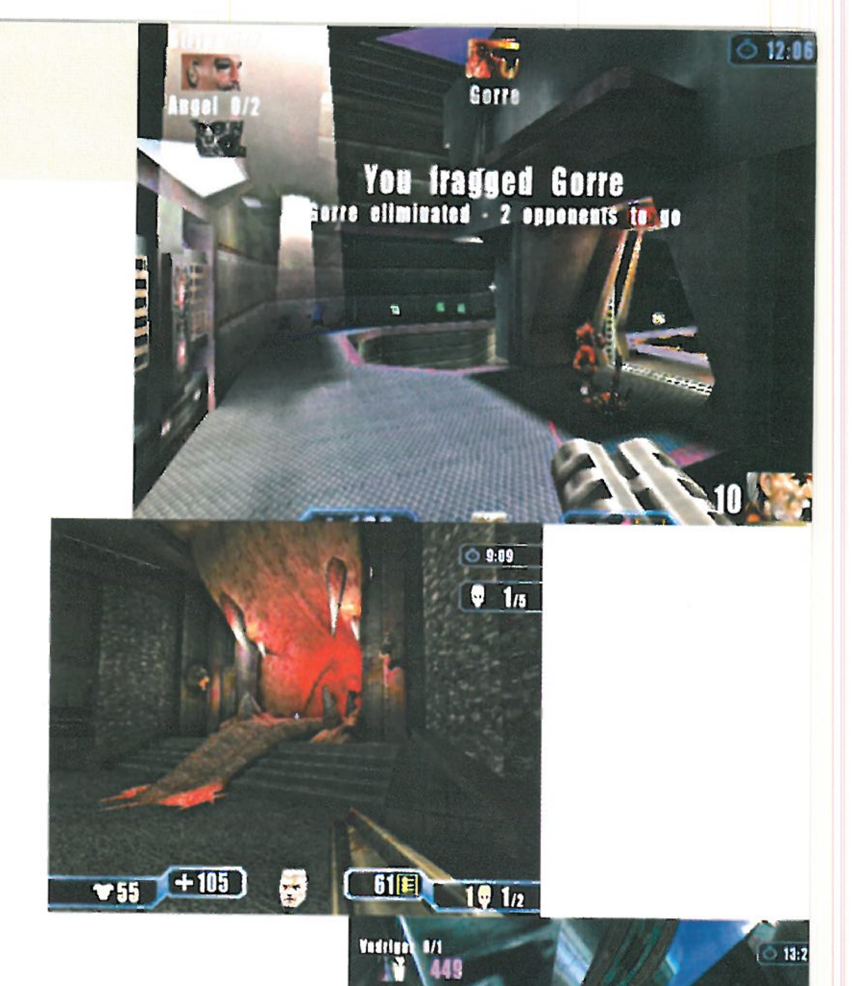


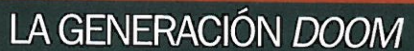
multijugador que hayamos podido disfrutar en mucho tiempo. Todo tiene tan buen aspecto como en un PC de gama alta, el manejo está tan bien equilibrado como en *TimeSplitters* y los niveles han sido retocados de forma que podría hacer creer que el juego hubiera sido programado específicamente para PlayStation 2.

PONGA UN BOT EN SU VIDA

Así que *Quake III* tiene una pinta preciosa, se maneja que es un primor y es un pique brutal al enfrentarnos a otros jugadores igual de sedientos de sangre... Algún pequeño precio habrá que pagar enmedio de tanto triunfo. En cierto sentido, así es: hablamos del modo para un solo jugador. En función de la complejidad gráfica de la arena de combate, el número de *bots* con Inteligencia Artificial a los que nos podremos enfrentar oscilará entre cuatro y seis. En honor a la verdad, aparte del hecho de que es obvio que estamos jugando solos, nos costará lo nuestro darnos cuenta de que no los controlan auténticos jugones de carne







LA GENERACIÓN *DOOM*

El primer auténtico *shooter* en primera persona no tuvo un parto natural, sino que fue evolucionando. Pese a lo que alguien pueda decir acerca de *3D Monster Maze* en el antediluviano Spectrum ZX81, el primero del género fue sin duda *Wolfenstein 3D* para PC, el cual era a su vez una puesta al día del *2D Castle Wolfenstein* de Commodore 64. Interesante, ¿no?

DOOM

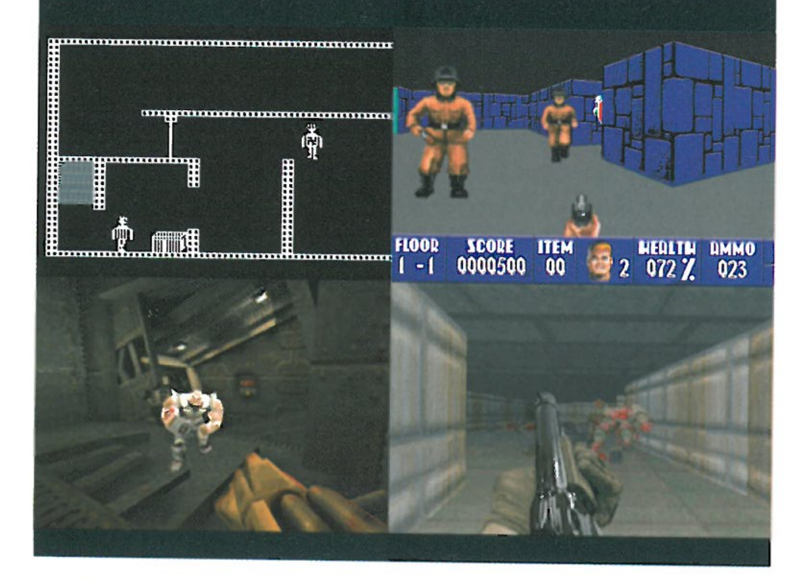
Luego, en medio de una explosión de vísceras y controversia, llegó *Doom*. Si nunca has jugado a él, lo sentimos, pero parece que te has equivocado de revista. Al fondo a la izquierda encontrarás los semanarios de punto y calceta.

QUAKE

Adiós a los sprites planos y bienvenidos los personajes sólidos. Sí, *Quake*, el juego que hizo que muchos de los que jugaban a él por primera vez soltaran la clásica frase: "¡Es como matar a gente de verdad!". *Quake* nunca apareció en PlayStation, pero *Quake 2* sí, y pisando fuerte.

RETURN TO WOLFENSTEIN CASTLE

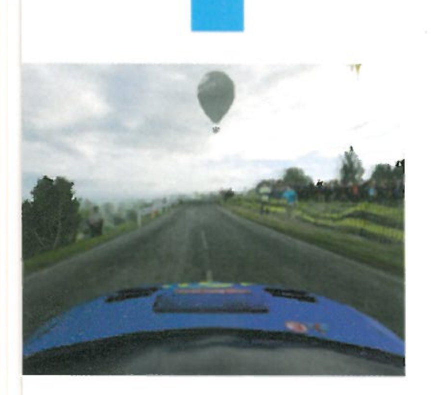
Es hora de volver a los orígenes. Activision tiene los derechos para producir un nuevo y flamante juego de *Wolfenstein* para PC que usa el motor gráfico de *Quake III*. Ya podéis empezar ahora mismo a escribirles cartas de súplica; ¡queremos este juego en PS2 y no dejaremos de gritar hasta conseguirlo!

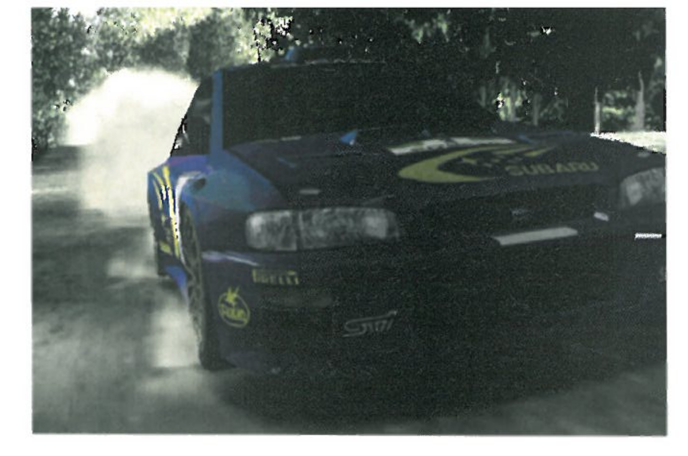


TODO TIENE TAN BUEN ASPECTO COMO EN UN PC DE GAMA ALTA Y LOS NIVELES HAN SIDO RETOCADOS DE FORMA QUE PODRÍA HACER CREER QUE EL JUEGO HUBIERA SIDO PROGRAMADO ESPECÍFICAMENTE PARA PLAYSTATION 2



y hueso. Los típicos modos de juego están ahí presentes, desde Deathmatch en equipo a Capturar lá bandera. El jugador solitario debe avanzar a través de diversos niveles en los que hay que cumplir ciertos requisitos a fin de pasar al siguiente. Sea cual sea el objetivo, la clave siempre es la muerte, con la hemoglobina a borbotones y la carne churruscada a la orden del día. Bullfrog ha añadido asimismo un elemento de progreso estadístico, de modo que cuanto mejor jugamos, más rápido y resistente se vuelve nuestro personaje. Luego podemos grabar estos atributos y dárselos a un *bot*, con lo cual podremos luchar contra nosotros mismos. Todo ello contribuirá en breve a ofrecer un buen desafío para un solo jugador, y un excelente reto si conseguimos convencer a tres amiguetes para que se pongan delante de nuestra flamante adquisición de 128 bits. Así que ¡a darse prisa en buscarlos, que falta muy poco para que llegue *Quake III*!







WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001

¡TIERRA TRÁGAME!

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EVOLUTION SOFTWARE**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **OTOÑO**

¿Habéis hecho retumbar últimamente las pistas del país en un Mitsubishi Lancer con la ayuda de vuestra PlayStation 2? ¿Sí, dicen algunos? ¡Pues menudo atajo de embusteros! Aún está por venir un auténtico juego de rally para la PS2, y, hasta que no aparezca *Colin McRae 3* rugiendo desde una curva, la única forma de conseguir algo parecido es atar nuestra máquina a un patinete y empujarla por un charco de barro. De acuerdo, *Gran Turismo 3 A-Spec* está en camino y tardará lo suyo en salir con su modo Rally incorporado, pero queremos un poco de conducción sucia y repela-segundos, y lo queremos ya. Teniendo bien presente el viejo dicho de que todo llega a quien sabe esperar, nos encontramos la más reciente súper estrella del rally por cortesía de Sony.

CIRCUITOS DE LUJO

World Rally Championship 2001 está listo para ser uno de los programas de conducción más profundos jamás visto en una consola. Sin ahondar siquiera en el manejo en sí de los coches, ya vemos que aquí han trabajado en estrecha colaboración señores importantes con no menos importantes billeteras. *WRC* presenta los setenta circuitos del auténtico campeonato mundial de rallys de la FIA del 2001, reconstruidos digitalmente con la ayuda de datos sobre el terreno suministrados por satélite. Esta información se ha acoplado a unos entornos fotorrealistas y densamente poblados, sometidos además a condiciones climatológicas generadas mediante algoritmos para proporcionar al jugador la experiencia más verosímil hasta la fecha, ya que no hay dos pruebas exactamente iguales. Impresionante, realmente muy impresionante.

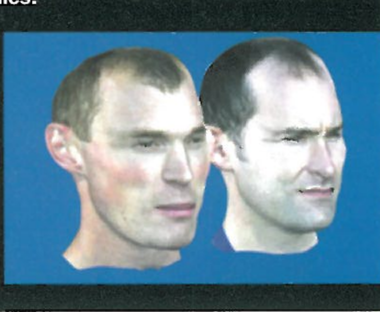
WRC PRESENTA LOS SETENTA CIRCUITOS DEL AUTÉNTICO CAMPEONATO MUNDIAL DE RALLYS DE LA FIA DEL 2001, RECONSTRUIDOS DIGITALMENTE CON LA AYUDA DE DATOS SOBRE EL TERRENO SUMINISTRADOS POR SATÉLITE

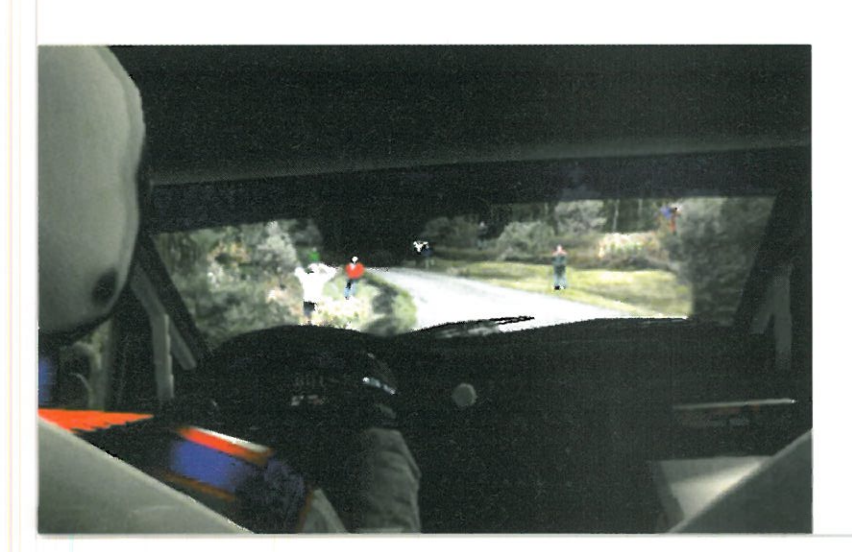
A la mayoría de juegos de carreras se les achaca la vieja crítica de que los coches son indestructibles. En *Gran Turismo* podíamos estampar un Nissan Skyline contra hormigón armado y lo único que sucedía era que pasábamos de 160 Km/h a cero en un periodo ciertamente breve. Se puede decir que se debe a que los fabricantes de coches no quieren que la gente vea cómo su sustento acaba hecho pedacitos en público. Se puede decir que es porque la deformación de autos en tiempo real consume una

ADIÓS A LAS ARRUGAS

¿Qué obtenemos si cogemos una fotografía frontal y de perfil de una cara y la pasamos por la tecnología puntera de DigiMask? Una cabeza tridimensional que podemos usar en cualquier juego 3D. Sony se está tomando el trabajo de recrear los rostros de los pilotos con demasiada seriedad. Habrá quien dirá que las animaciones resultantes muestran más carisma y personalidad que el conductor real, pero nosotros no... No mientras no traten-de-arrancarlo-por-Dios con tanta gracia como los originales.





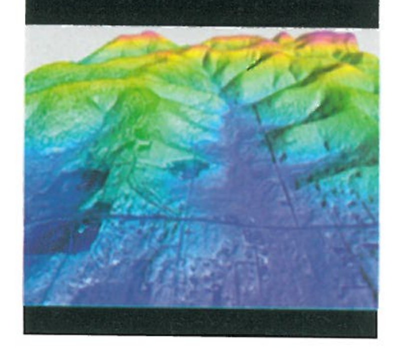







ABONADOS AL SATÉLITE

No sólo los multibillonarios complejos industriales militares hacen uso de los satélites cartográficos. Los modernos diseñadores de videojuegos también están ahí metidos (es decir, que los usan, no que los hagan orbitar alrededor de la tierra, aunque a los perpetradores de la serie *Army Men* podrían hacerles dar alguna vueltecilla como *agradecimiento*). En vez de convertir directamente al juego los datos topológicos 3D, los creadores de *WRC* los han usado como guía para determinar qué aspecto tienen y qué impresión causan las distintas áreas del mundo. Esto no sólo hace que *WRC* sea precioso, sino que permite retocar los circuitos uno a uno para que resulten como ningún otro.



CONFORME PUGNAMOS POR VENCER AL RELOJ, EL BARRO SE VA ACUMULANDO EN CHASIS Y GUARDABARROS

-Cómo mola la pintura roja del capó...
-Qué va, si el capó es blanco, lo que pasa es que el motor se recalienta un pelín.



gran cantidad de potencia del procesador y puede afectar a la calidad de conducción del juego. Se puede decir que todo eso son chorradas, porque a *WRC* no se le caen los anillos por destruir por completo nuestro vehículo con todo lujo de detalles. Conforme pugnamos por vencer al reloj, el barro se va acumulando en chasis y guardabarros como la grasa en el abdomen de nuestro jefe de Redacción Holybear ('guardabirras', lo llama él), cosa que, en el peor de los casos, hace irreconocibles esas estampas publicitarias de bello y lucrativo diseño. Una pena.

World Rally Championship ha sido desarrollado por un grupo de antiguos programadores de Psygnosis con un gran conocimiento combinado de la física de la conducción. Con tanto *savoir faire* sobre la PlayStation implicado en el proyecto, estamos seguros de que la experiencia resultante será digna de una consola de nueva generación. Aún faltan algunos meses para que podamos ponerle las manos encima a una copia de análisis de *WRC*, pero Evolution Software ya ha conseguido sacarse de la manga varios kilómetros de distancia de trazado manteniendo a la vez un más que adecuado refresco de pantalla de sesenta cuadros por segundo. Dejemos que este título hierva a fuego lento unos cuantos meses más y puede que el pequeño Colin tenga un brusco despertar.





LOTUS CHALLENGE

ESTO ES UN GRAN PREMIO, Y NO LA *BONOLOTUS*

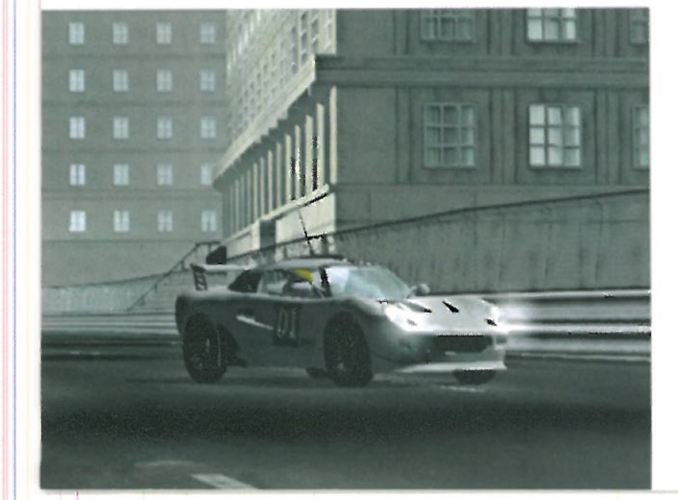
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KUJU**
EDITOR **VIRGIN**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **JUNIO**

Lo primero que pudimos ver de la compañía Kuju para PlayStation 2 fue la demo de tecnología de Sigma del año pasado (creada para mostrar cómo dominaba la compañía el hardware más reciente de Sony), en la que se representaba una batalla futurista y que a primera vista, por lo tanto, poco o nada parecía tener en común con el género de las carreras. Si se piensa un poco, la decisión de basar un juego en la gama de coches de Lotus cobra sentido hasta el punto de que sólo cabe imaginar que la jugabilidad se habría resentido si Kuju hubiera escogido un fabricante distinto. Lotus alardea de un extenso abanico de autos, lo cual permite a Kuju adoptar una identidad y un tema central para su título de carreras sin perder la diversidad que exige el público (por no hablar de los miembros de esta Redacción, quienes por motivos salariales sólo podremos aspirar a tener más de un coche a lo largo de nuestra vida si en éstos pone 'Micro Machines'). Por lo tanto, podemos esperar recrearnos tanto con coches clásicos como modernos de la F1, sin tener que conformarnos sólo con el más reciente deportivo de relumbrón, e incluso ponerle la zarpa encima a los llamados *concept cars* o prototipos para darnos un garbeo por la ciudad.

APATRULLANDO LA PLAY 2

Ah, ¿hemos dicho ciudad? Pues sí, porque la diversidad de *Lotus Challenge* no queda restringida sólo a sus vehículos, sino también a los modos de juego en oferta. Las habituales opciones Arcade y Campeonato están ahí como es de prever, pero limitarse a ellos es perderse la verdadera 'chicha' del juego: el modo Desafío. Tras seleccionar a un o una representante, deberemos avanzar a través de una serie de (¡sorpresa!) desafíos, en los que cada pedazo de la acción se entrelaza con el siguiente mediante un argumento en continuo desarrollo. Las rutas (en sentido figurado) alternativas que puede seguir cada personaje aportan sin duda su grano de arena a la longevidad, pero lo que de verdad impresiona es la pura variedad de tareas que tendremos que llevar a cabo a lo largo del camino (aquí

TRAS SELECCIONAR A UN O UNA REPRESENTANTE, DEBEREMOS AVANZAR A TRAVÉS DE UNA SERIE DE DESAFÍOS, EN LOS QUE CADA PEDAZO DE LA ACCIÓN SE ENTRELAZA CON EL SIGUIENTE MEDIANTE UN ARGUMENTO EN CONTINUO DESARROLLO



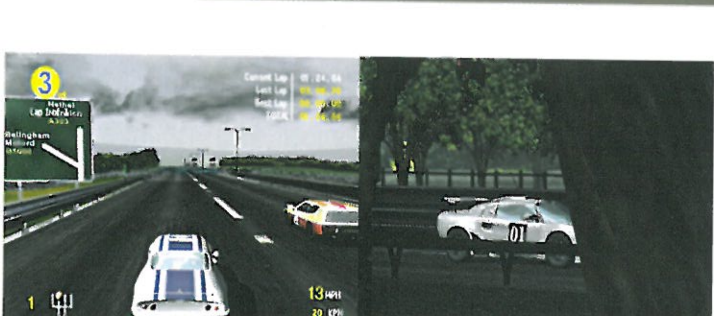
GUARISMOS GUAY

Para los amantes de los datos, *Lotus Challenge* contiene 41 coches, de los cuales seis son modelos de Fórmula Uno y, cosa aún más interesante, cinco son *concept cars*. La gama de vehículos se extiende cronológicamente desde 1962 a 1988, y podremos ponerlos a dos ruedas en diez pistas de acrobacias y circuitos más corrientes. Los escenarios van desde el típico circuito de pruebas a las calles de zonas residenciales, y si crees que lo que te espera es un simple paseíto, ya te puedes ir preparando...











también es en sentido figurado, pero no tanto). Como miembros del Lotus Challenge Team no sólo tendremos que competir en carreras ordinarias, sino también ejecutar unas temerarias acrobacias e incluso realizar tareas fuera de la competencia de un piloto profesional, trasladando al infortunado al hospital lo antes posible.

¿TE GUSTA DESTRUIR?

Por si moverse por la pista de carreras no fuera ya lo bastante arriesgado, casi seguro que entre tanto zigzagueo entre el tráfico vespertino nos veremos implicados, como mínimo, en algún que otro accidente. A la hora de negociar con Lotus, éste es otro apartado en el que Kuju se ha lucido, ya que, contrariamente a lo que suele pasar con los fabricantes de coches, esta compañía automovilística ha permitido a los intrépidos desarrolladores incorporar en el juego desperfectos en los vehículos. Teniendo en cuenta que la mayoría de fabricantes del sector no desean un mal uso de los videojuegos como forma de 'testear' la seguridad de sus productos, esto ha sido un excelente golpe de efecto para Kuju y pone a *Lotus Challenge* un paso por delante de *Gran Turismo* por lo menos en un aspecto.

Y es que no vemos el momento para empezar a destrozar sin respeto alguno tan magnas carrocerías de 128 bits, un ansia sólo comparable al potencial de *Lotus Challenge* de retar a su competidor definitivo en el género. Desde luego, el futuro se ve de lo más prometedor para todos aquellos que se consideren fanáticos de las carreras y que tengan una PlayStation 2 en su poder. Señores de Kuju, si miran hacia abajo nos verán ahí arrodillados...

CONTRARIAMENTE A LO QUE SUELE PASAR CON LOS FABRICANTES DE COCHES, LOTUS HA PERMITIDO A LOS INTRÉPIDOS DESARROLLADORES INCORPORAR EN EL JUEGO DESPERFECTOS EN LOS VEHÍCULOS







Los coches brillan más que la paellera de Villarriba.



HACIENDO PIÑA

La demo de Sigma de Kuja llamó la atención no sólo por mostrar unas multitudes en combate y una IA más allá de las viejas consolas sino porque, al contrario que anteriores demostraciones, dejó claro que la PS2 podía mostrar un aspecto vistoso mientras soportaba unas rutinas que realmente parecían un videojuego. Algo de lo que uno o dos desarrolladores menores deberían tomar nota...







En la PlayStation 2 ya hay más *mechas* que en el pelo de Isabel Gemio.

RING OF RED

SALVAR AL ROBOT RYAN

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **VERANO**

A ver, ésos del fondo que se dejen de risillas, que el nuevo título de Konami 'Anillo Rojo' no tiene nada que ver con los posibles y violentos efectos secundarios de un buen guisado al curry. No, lo que hace *Ring Of Red* es postular acerca de las violentas consecuencias de una Segunda Guerra Mundial librada, cual universo paralelo, con mecanoides gigantes. Exacto, como si James Bond, América y *Command & Conquer* no hubieran zurrado aún lo suficiente a esos pobres bebedores de vodka y conquistadores del espacio a ratos libres, llega *ROR* para volver a meter jaleo, presentando una vez más a Rusia como el origen de todos los males.

PESOS PESADOS

Por lo visto hasta ahora, la trama parece girar en torno a los esfuerzos del piloto novato Weizegger (es decir, nosotros), por localizar un mecha robado de avanzada tecnología con el que el ladrón se da el piro hacia su territorio natal. O sea, como la película *Firefox* de Clint Eastwood, pero al revés.

CON UNA MECÁNICA PARECIDA A UN WARGAME DE MESA CON INCLINACIONES DE BATTLE-RPG, LA MACIZA JUGABILIDAD DE RING OF RED SORPRENDERÁ TANTO COMO LOS PESADOS ANDARES DE CADA MECANOIDE

Con una mecánica parecida a un *wargame* de mesa (aunque se han sustituido los hexágonos por un sistema de cuadrícula más sencillo) con inclinaciones de *battle-RPG*, la maciza jugabilidad de *Ring Of Red* sorprenderá tanto como los pesados andares de cada mecanoide. No nos malinterpretéis: los videojuegos japoneses han tendido hasta ahora a basarse en el anime en lo que a *mechas* respecta, lo cual a menudo ha supuesto ver unas máquinas de velocidad y maniobrabilidad poco realistas (sólo hay que echar un vistazo al por otra parte excelente *Z.O.E*). *Ring Of Red* no podría ser más distinto, y el ritmo del combate,



ESPANTO EN BLANCO Y NEGRO

La secuencia de introducción de *Ring Of Red* (súper atmosférica, aunque de dudosa moralidad) representa unas escenas de la Segunda Guerra Mundial con la amenazadora presencia de *mechas* gigantes al fondo. Espeluznante...











Esta versión de la Segunda Guerra Mundial es más libre que un estribillo de Nino Bravo.



aunque achacable a la anticuada tecnología, podría resultar demasiado lento para algunos.

A fin de compensar eso, la trama está repleta de personajes que se echan puyas unos a otros en el fragor de la batalla, de la manera en que sólo un juego que llega de Oriente puede hacerlo (si exceptuamos el Kama Sutra). Aunque al principio esto pueda tener su gracia, también es cierto que estas secuencias históricas (imposible saltárselas) que interrumpen cada capítulo llegan a ponernos la paciencia a prueba. Sin embargo, esperamos con interés el momento de su aparición para ver si al combate (el elemento más importante en este tipo de juegos, y que es algo simple por ahora) le habrán dado algo más de cuerpo.

RING OF RED POSTULA ACERCA DE LAS VIOLENTAS CONSECUENCIAS DE UNA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL LIBRADA, CUAL UNIVERSO PARALELO, CON MECANOIDES GIGANTES

A PUNTO

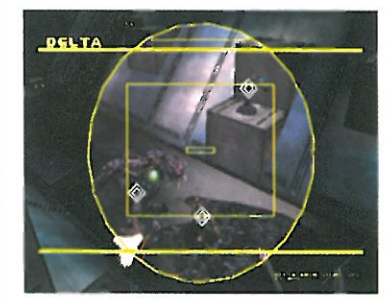
El combate no está del todo desprovisto de malabares con el joypad. Tendremos que calcular bien el momento de efectuar cada tiro para cazar al rival en la mira. Por desgracia, nuestra pericia en ese aspecto sólo suele afectar un poco al resultado.



Abajo: El juego del Barça cada vez es más cuadriculado.







Gracias al modo francotirador, tendrás más puntería que Guillermo Tell tras tomar una tila.

EXTERMINATION

LÍO EN FRÍO

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **DEEP SPACE**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **VERANO**

El grupo de desarrollo Deep Space, queriendo demostrar que son más originales que un preservativo diseñado por Ágatha Ruiz de la Prada, dicen que con *Extermination* han querido hacer un *'panic action game'* (un juego de acción y pánico, vamos), que consiguiera meter a los playstationeros en una película de acción frenética con elementos de terror. Pero aunque ellos lo nieguen más insistentemente que José María Aznar su incapacidad para los chistes, el título que nos ofrecen es un *survival horror* con todas las de la ley. Como *survival horror*, *Extermination* le debe mucho a la saga *Resident Evil*, pero también toma prestados aspectos de *Syphon Filter* y de *Metal Gear Solid*. Del primero toma la mezcla de shoot'em-up con cierta mecánica aventurera al más puro estilo Lara Croft; del segundo, el uso de un arma con mira láser de largo alcance, además de un modo de disparo en tercera persona prácticamente idéntico al de Solid Snake.

EL MODELADO Y LAS ANIMACIONES DE LOS PERSONAJES SON MUY NOTABLES, Y CUENTA CON EFECTOS TAN LOGRADOS COMO LA ESPECTACULAR TORMENTA DE NIEVE QUE HAY EN EL EXTERIOR DEL EDIFICIO DONDE OCURRE LA ACCIÓN

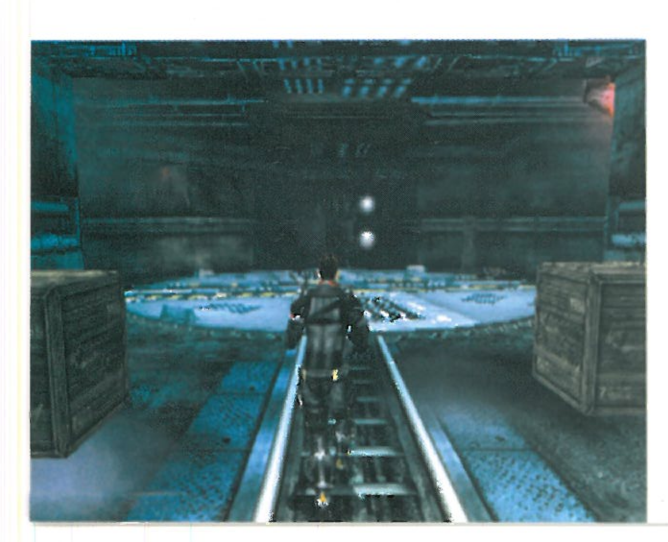
UN CONTROL DESCONTROLADO

Quizá intentando paliar tanto 'homenaje' (ejem, ejem) a otros juegos, Deep Space ha introducido en *Extermination* un supuestamente novedoso sistema de control denominado 'Region Action' (¡qué manía tienen estos tipos de inventarse nombres raros!). Tras esta aparatosa denominación se esconde un sistema que permite que un mismo botón sirva para varias cosas diferentes según donde esté el personaje. Por una parte, esto simplifica el sistema de control, de manera que hasta grandes cerebros como Jesulín de Ubrique podrán jugar fácilmente con este proyecto de *survival horror*, pero por otra limita enormemente los movimientos del protagonista, haciendo que intente

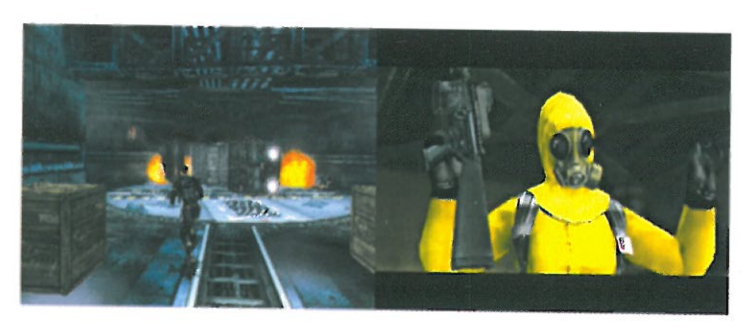
NACE UNA PROMESA

Deep Space Inc, el equipo de desarrollo que se encuentra detrás de *Extermination*, se creó en mayo de 1998 y está integrado por unas 20 personas, entre ellas algunos de los programadores y los diseñadores de la saga *Resident Evil* para Playstation. Este juego es su primer y único trabajo hasta la fecha, y aunque no sea precisamente lo más original del mundo (en ese aspecto han trabajado menos que el forense de *El Equipo A*), es una buena carta de presentación. Eso sí, esperemos que su próxima obra sea algo más innovadora y no traiga a la memoria nada que comience por '*Resident*', '*Syphon*' ni '*Metal*'...

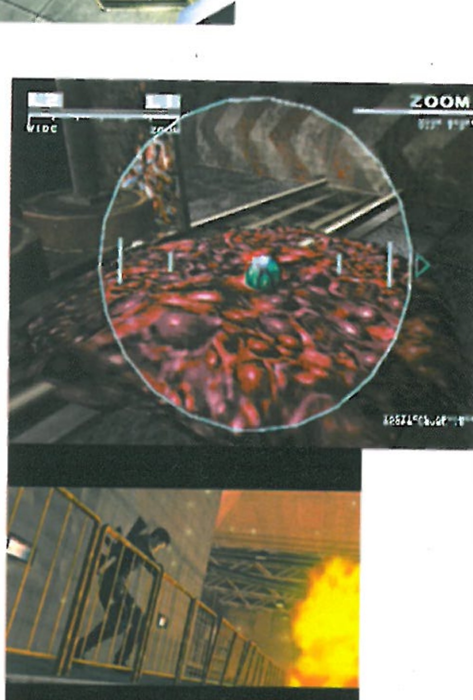












Aquí tenéis al protagonista en el balcón del Ayuntamiento de Valencia viendo Las Fallas.

abrir cuando queramos saltar o que salte cuando queramos abrir.

Si bien el sistema de control no acaba de funcionar, lo que no se le puede negar al juego es su alto nivel gráfico: podemos decir que *Extermination* está entre lo mejorcito en ese aspecto de lo que hemos visto en PS2 hasta el momento (a la espera de *Metal Gear Solid 2*, cuya demo ha provocado una inundación de babas en la Redacción). El modelado y las animaciones de los personajes son muy notables, y cuenta con efectos tan logrados como la espectacular tormenta de nieve que hay en el exterior del edificio donde ocurre la acción (aunque algunos digan que es una lluvia de caspa provocada por la proximidad de los estudios donde José Luis Moreno hace *Noche de Fiesta*). Pero en este aspecto también hay defectos como un clipping que acaba convirtiéndose en el 'segundo protagonista' del juego, una cámara que a veces resulta más engorrosa que Seed con una de sus tajadas 'cariñosas' o unas secuencias de vídeo más dignas de Playstation que de la consola de 128 bits de Sony, y que esperamos acaben arreglándose, o como mínimo maquillándose, en la versión final del juego.

COMO SURVIVAL HORROR, EXTERMINATION LE DEBE MUCHO A LA SAGA RESIDENT EVIL, AUNQUE TAMBIÉN TOMA PRESTADOS ASPECTOS DE SYPHON FILTER Y DE METAL GEAR SOLID

¡HAY ROLLITO, SEÑORES!

Tras los primeros malos tragos del protagonista se le aparece una persona vestida con un traje aislante (con dos protuberancias en la parte delantera que no son precisamente granitos) que le salva la vida. Esa persona resulta ser una tal Cindy Tien que (¡casualidades de la vida, oyes!) conoce al prota y no parece que le tenga mucho aprecio... ¿por qué? En un esfuerzo sin precedentes en esta Redacción desde que Seed intentó estar una semana seguida sin probar una gota de sus 'combinados', lo hemos averiguado: el mejor amigo del chico era el novio de Cindy, de la cual estaban ambos enamorados, pero el pobre hombre murió en una misión en la que el protagonista no fue capaz de protegerle. Todo un culebrón, ¿verdad?



Extermination cuenta con suficientes elementos como para convertirse en un título de referencia el día de su lanzamiento gracias a su correctísimo nivel técnico (dentro de los parámetros de calidad de la PS2) y su sistema de control irregular pero bastante manejable. Aunque lo que más hemos echado en falta en esta previa es ese toque 'especial', ese atractivo intangible que tienen los juegos en los que se ha 'inspirado' y que los sitúa en el podio de los grandes... un lugar por ahora vetado a un juego como *Extermination*.

OPERATION WINBACK

UN SUCEDÁNEO AL AÑO NO HACE DAÑO

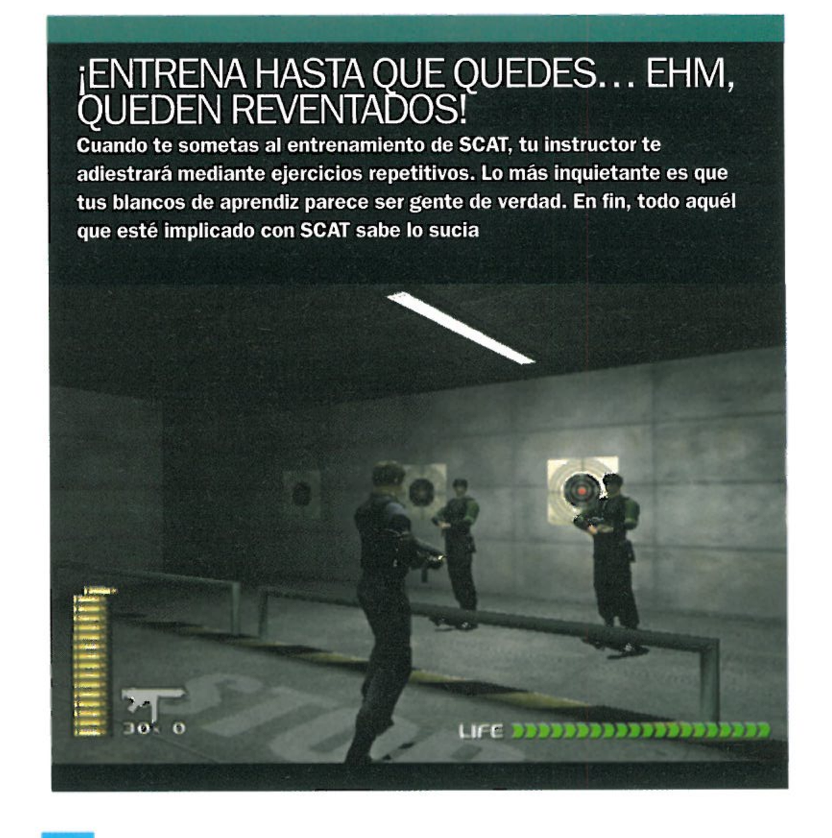
PLATAFORMA	**PS2**
DESARROLLADOR	**KOEI**
EDITOR	**MIDAS INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR	**ACCLAIM**
LANZAMIENTO	**FINALES DE PRIMAVERA**

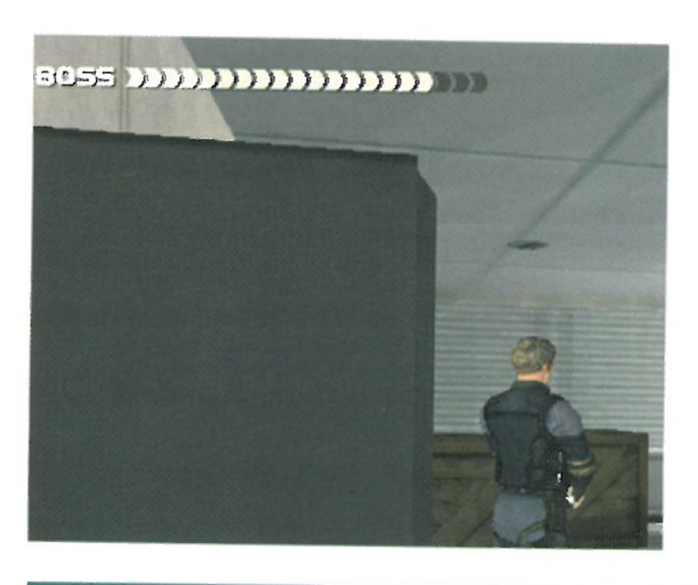
KOEI ya tiene a punto la conversión de uno de los títulos más aclamados en la consola 'ya-no-tan-tecnológicamente-superior' N64, *Operation Winback*, de modo que no habrá que aguantar un calendario de desarrollo prolongado. Como parece que el mercado de la PS2 está bastante verde por ahora, así que tiene mucho más sentido una conversión barata que un costoso proyecto nuevo. Y en vez de intentar abarcar quizá demasiado, es más prudente debutar en una nueva tecnología con un juego que la máquina en cuestión pueda manejar hasta en stand-by (al menos su homólogo de 64 bits) con lo cual parezca que la compañía está muy por delante de la competencia en cuestión de

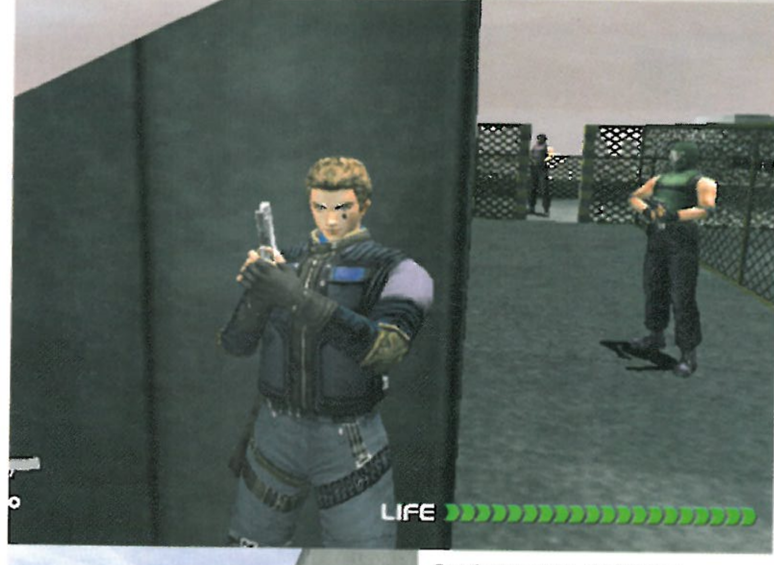
ADEMÁS DEL ATRACTIVO MODO PARA UN JUGADOR, EL JUEGO NOS OFRECERÁ LA POSIBILIDAD DE ECHARNOS UNOS TIROS CON UNOS COLEGAS ANTE LA PS2

¡ENTRENA HASTA QUE QUEDES... EHM, QUEDEN REVENTADOS!

Cuando te sometas al entrenamiento de SCAT, tu instructor te adiestrará mediante ejercicios repetitivos. Lo más inquietante es que tus blancos de aprendiz parece ser gente de verdad. En fin, todo aquél que esté implicado con SCAT sabe lo sucia

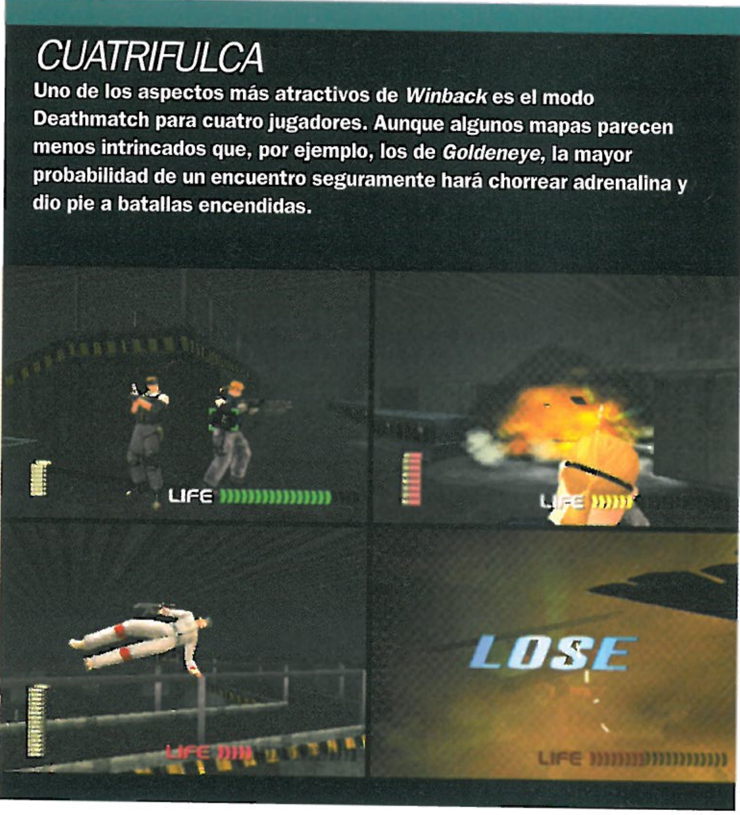






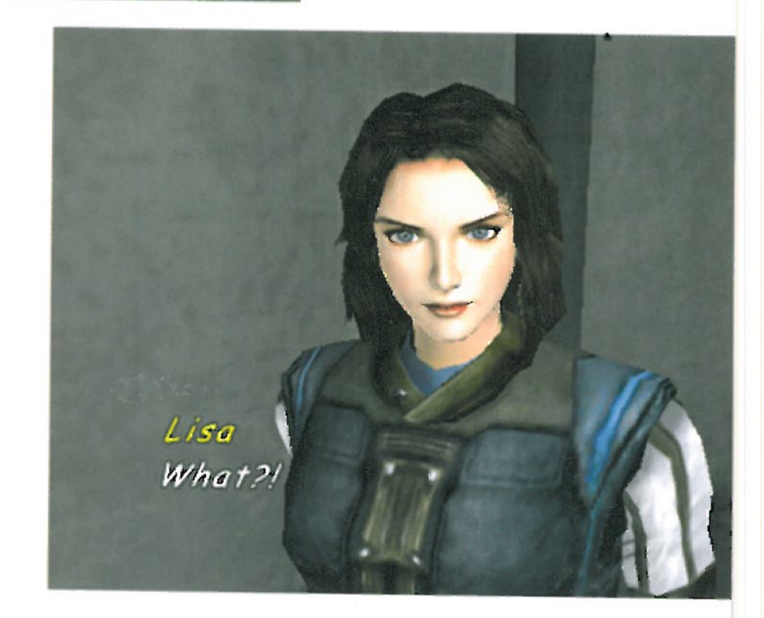


Desde que salío *Metal Gear*, los protagonistas de los videojuegos se infiltran más que *Papa* Noel en Navidad.



CUATRIFULCA

Uno de los aspectos más atractivos de *Winback* es el modo Deathmatch para cuatro jugadores. Aunque algunos mapas parecen menos intrincados que, por ejemplo, los de *Goldeneye*, la mayor probabilidad de un encuentro seguramente hará chorrear adrenalina y dio pie a batallas encendidas.





LO QUE NOS ESPERA ES UN TÍTULO DE INFILTRACIÓN Y SIGILO (¿SNAKE, ESTÁS AHÍ?) GRÁFICAMENTE CORRECTO

refinamiento técnico. ¿Sí o no? Ehm, bueno, tal vez...

Pero no nos llevemos a engaño: después de jugar con la notable versión previa de *Operation Winback* esos argumentos formarán una parte mínima del éxito que está destinado a tener este juego. Puede que la presentación haya sufrido un repaso general, pero la chicha del asunto sigue siendo la misma. Lo que nos espera, pues, es un título de infiltración y sigilo (¿Snake, estás ahí?), gráficamente correcta, y que aúna los mejores elementos de juegos como *Syphon Filter* e incluso *Time Crisis* (hay tiroteos bastante parecidos al título de pistolas de Namco). Además del atractivo modo para un jugador, el juego nos ofrecerá la posibilidad de echarnos unos tiros con unos colegas ante la PS2. Sin duda, Operation Winback está destinado a llenar un vacío hasta que *Metal Gear 2* se infiltre (¡de una vez!) en la PS2.

COMMANDOS 2

DALE GUERRA A LA PLAY



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **PYRO STUDIOS**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **FINALES DE PRIMAVERA**

Después de que juegos como *Medal of Honor* destapasen la caja de los truenos en torno a lo que polémicas de baratillo sobre la Segunda Guerra Mundial se refiere, el inminente *Commandos 2* se encontrará probablemente en territorio virgen y no necesariamente hostil. Aunque como medio artístico los videojuegos siguen siendo menos aceptados que el cine, ahora un desarrollador puede al menos hacer referencia a (digámoslo en voz baja) 'la guerra' sin ofender de forma automática a nadie antes de pulsar siquiera el botón de inicio.

Si bien ya queda claro (¡y cómo!) que el apartado gráfico está notablemente más pulido que en el juego original, la ya familiar seriedad lúgubre preside el asunto gracias a la profusión de detalles y la calculada jugabilidad. No nos malinterpretéis, desde luego una simulación formal no es. Pero al haber atenuado la tendencia a la violencia de dibujos animados y castigar con severidad los errores, las acciones de los jugadores se ven cargadas con un atractivo peso. Morir en el primer *Commandos*, al igual que en la guerra de verdad, era algo que ocurría con una facilidad terrorífica y, dado que la secuela no tiene visos de diferir a este respecto, será interesante ver hasta qué punto se adecua al mercado de la PS2 el juego completo.

Evitar una muerte lastimera precisará el despliegue experto de los miembros de nuestro escuadrón, cada uno con sus propias habilidades. Desde el brutal comando al sigiloso francotirador o el 'incordiante' luchador de la Resistencia (por nombrar unos pocos), los jugadores que aspiren al éxito deben dominar cada aspecto del arte de la guerra furtiva. A tenor de lo visto, y dejando a un lado que *Commandos 2* sea la única incursión española en el mercado de PlayStation 2 (orgullo patrio aparte, vamos) este juego merece infiltrarse por la puerta grande de los 128 bits y dar un golpe para imponer una jugabilidad profunda y estimulante. Tú no lo sabes, claro, pero Pyro te tiene justo en el punto de mira...

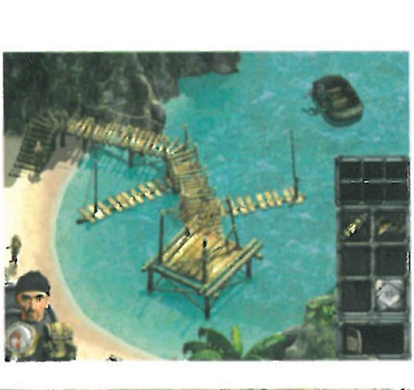
EVITAR UNA MUERTE LASTIMERA PRECISARÁ EL DESPLIEGUE EXPERTO DE LOS MIEMBROS DE NUESTRO ESCUADRÓN, CADA UNO CON SUS PROPIAS HABILIDADES

CONOCERÁS MUNDO

A fin de eludir la monotonía en las campañas de *Commandos 2*, tu violenta tropa de gatillo fácil se abrirá camino a través una serie de escenarios diversos. Desde ciudades europeas desgarradas por la guerra a densas selvas, tundras heladas e incluso el castillo alemán de turno, los decorados pueden cambiar, pero la presencia nazi no disminuye ni un ápice.









Aquí donde lo veis, *Commandos 2* es más hispano que la tortilla de patatas.



En esta fase salen más nubes y alas que en un anuncio de Ausonia.

KURI KURI MIX

UNA *KURIOSIDAD* PARA PLAYSTATION 2

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **FROM SOFTWARE**
EDITOR **EMPIRE**
DISTRIBUIDOR **PLANETA DE AGOSTINI**
LANZAMIENTO **¡YA!**

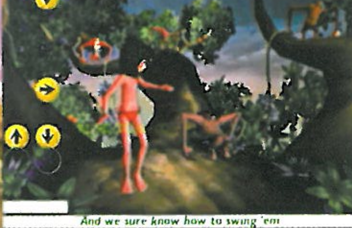
Después del petardo jugable que supuso *Fantavision* y la mecánica pasada por agua de *Aqua Aqua Wetrix 2.0*, los amantes de los puzzles para PS2 nos estábamos resignando a tener que jugar por los siglos de los siglos con la siempre fiable diversión de *Super Bust-a-Move*. Hasta que le echamos las manos encima a la versión previa de *Kuri Kuri Mix*, la última locura japonesa en lo que a juegos de puzzles se refiere. El diseño de personajes es bastante parecido al de títulos tan excéntricos como *PaRappa the Rapper;* como ejemplo, os diremos que los protagonistas son unos conejos que, cual modelo de Ágatha Ruiz de la Prada, van ataviados con un macetero en la cabeza o unas elegantes maracas a la espalda.

Pero lo más original de este *Kuri Kuri Mix* es sin duda su extraña mecánica de juego, que combina lo mejor de los clásicos de las plataformas y los puzzles. La pantalla está dividida en dos secciones, en la cual cada uno de los protagonistas deberá ir sorteando toda clase de obstáculos para poder avanzar. Hasta aquí, normal. Pero la cosa se complica cuando encontremos escollos que sólo podremos sortear con la colaboración de nuestro compañero. Algunos ejemplos de ello los encontramos en los cocodrilos encadenados (deberemos tirar de una argolla para apartarlos del camino), plataformas basculantes o los típicos interruptores para abrir puertas, todo ello en un tiempo límite. La cosa se complica bastante cuando no tenemos un amigo con quien jugar (¡menos consolas y más relaciones sociales, leñe!) y tenemos que controlar los dos conejos... ¡a la vez y con un solo mando!, algo sólo reservado por ahora a gente con más reflejos que los ojos de un dibujo animado japonés. Aun así, una buena y esperada opción para el flojete catálogo de PlayStation 2 en cuestión de puzzles... entre otros muchos.

LO MÁS ORIGINAL DE ESTE KURI KURI MIX ES SIN DUDA SU EXTRAÑA MECÁNICA DE JUEGO, QUE COMBINA LO MEJOR DE LOS CLÁSICOS DE LAS PLATAFORMAS Y LOS PUZZLES







Arriba: Los bailarines son un tanto (có)micos.





EL LIBRO DE LA SELVA

LA RELLAMADA DE LA SELVA

¡ESTO PROMETE!

PLATAFORMA	**PS2**
DESARROLLADOR	**UBI SOFT**
EDITOR	**UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR	**UBI SOFT**
LANZAMIENTO	**POR DETERMINAR**

Después de los divertidos bailoteos selváticos propiciados por Ubi Soft en 32 bits con *El Libro de la Selva*, los usuarios de PlayStation 2 podrán en breve disfrutar con la conversión de este divertido 'simulador de baile', una conversión que poco aporta a lo ya visto en la gris de Sony. Y es que, prácticamente, las únicas mejoras resaltables las encontramos en el apartado gráfico (normal, si tenemos en cuenta que pertenecen a una consola por la que nos hemos desprendido generosamente de 75 papeles verdes), así como una ligera corrección en el nivel de dificultad. De hecho, *El Libro de la Selva* para PlayStation 2 es el juego de baile con mejores gráficos vistos hasta ahora, a años luz de la cara dura gráfica de Konami y sus *Dance Dance Revolution* o el 'juego-que-nunca-acaba-de-salir' *Dancing Stage Euromix*.

Ahora Bagheera, Baloo, el rey Louie y el resto de animales de la jungla están diseñados de una manera muy acertada, con unos modelos poligonales casi equiparables a las excelentes renderizaciones que podemos ver en los vídeos intermedios, gracias a la utilización de unas texturas variadas y de gran resolución. Al contrario de lo que pasaba en PlayStation, que siempre bailábamos en el mismo escenario,

BAGHEERA, BALOO, EL REY LOUIE Y EL RESTO DE ANIMALES DE LA JUNGLA ESTÁN DISEÑADOS DE UNA MANERA MUY ACERTADA, CON UNOS MODELOS POLIGONALES CASI EQUIPARABLES A LAS EXCELENTES RENDERIZACIONES QUE PODEMOS VER EN LOS VÍDEOS INTERMEDIOS

cada vez que completemos una de las tres lecciones que tiene cada fase, el entorno cambiará sensiblemente. Pero de todas maneras, la mecánica ha cambiado menos que el repertorio de Tamara: tendremos que bailar al ritmo que nos marcan las flechas que aparecen sucesivamente en la pantalla. Por suerte, parece que a la versión definitiva se le aumentará la ridícula dificultad que tuvimos que sufrir en PlayStation, sólo apta para reumáticos y deportistas de fin de semana (los que dedican los domingos a ver deporte detrás de su barriga, bolsa de quicos en mano). De hecho, lo único que esperamos sea igual que la versión para 32 bits es el packaging original que incluía la alfombrilla de baile, periférico imprescindible para disfrutar con este interesante título.

CRAZY TAXI

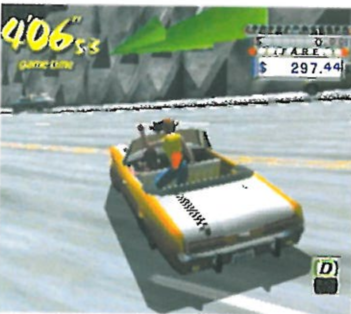
¡SIGA A ESE COCHE... EN PS2!

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **PRINCIPIOS DE VERANO**

Crazy Taxi fue uno de los primeros títulos importantes para la Dreamcast, y sin duda uno de los juegos más innovadores en cuanto a conducción se refiere de los últimos tiempos. El objetivo era recoger en un despampanante taxi descapotable a clientes para llevarlos en el mínimo tiempo posible a su destino y así ganar más propinas que Tarzán haciendo de botones en *El Planeta de los Simios*. Eso sí, hay que tener en cuenta que esta versión para PS2 la esta realizando Acclaim y no el equipo de desarrollo original de Sega. Por lo que hemos visto hasta ahora, los chicos de Acclaim están cumpliendo dignamente el expediente aunque el resultado, de momento, no llega a igualar las excelencias gráficas vistas en Dreamcast (ojalá en la versión final sean capaces de mejorar la resolución y el anti-aliasing).

Esperemos que no falten los numerosos modos de juego del original que le daban una encomiable variedad que sería muy de agradecer dentro del panorama de cortísimos títulos que pueblan el mercado de PlayStation 2 en la actualidad. Entre los que se incluían en la consola de Sega había una competición de bolos, carreras puramente arcade, partidos de beisbol, o el lanzamiento de pasajeros del taxi (¡¡).

Mención especial para la cañera banda sonora que, si se respeta lo oído en Dreamcast, correrá a cargo de grupos como Bad Religion y Offspring. Nosotros echamos en falta una banda sonora alternativa con los grandes éxitos de los taxis hispanos con El Fary al frente, pero ya se sabe que nada es perfecto.









MTV MUSIC GENERATOR 2

COMPUESTO Y CON PLAY

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **JESTER INTERACTIVE**
EDITOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **¡YA!**

La saga *Music* es una de las más atípicas y originales que ha pasado por el mundo de las consolas. *Music*, más que un juego, es una herramienta que permite al usuario crear con facilidad todo tipo de canciones sin tener la más mínima idea de solfeo (tendríais que oír las pedazo de recreaciones techno-gótico-metaleras de la sintonía de *Barrio Sésamo* que ha logrado el redactor Seed). *MTV Music Generator 2* supone el salto del anterio juego de PSX a la potencia de los 128 bits de la PlayStation 2, de la cual aprovecha especialmente su mayor capacidad sonora (el juego utiliza 48 canales de audio, el doble que antes) y de memoria RAM. Los estilos musicales con los que podemos dar rienda suelta a nuestro ingenio son, en esta ocasión, Pop, House, Hip Hop, Garage, Indie, R&B, Rock y Trance. También contaremos en esta ocasión con ni más ni menos que 9000 muestras de voces, instrumentos, percusión y efectos de sonidos, que nos darán unas posibilidades cuasi ilimitadas de dar rienda suelta a nuestra creatividad.

A nivel visual la gran novedad la ponen las diferentes pieles o skins de los menús de pantalla que le dan un aire PCero profesional que le pega mucho al "juego". Tampoco falta el modo de improvisación musical llamado Jam, que tantas cefaleas crónicas no proporcionó en el *Music 2000* de 32 bits.

La guinda al pastel la ponen las canciones de artistas tan prestigiosos como DJ David Morales, Apollo 4:40, Cassandra Fox, Tony Hewitt o Gorillaz (grupo en el que colabora Damon Albarn, cantante de Blur). Si además el pack se redondea con algún periférico especial, tal como se rumorea, desde luego el éxito puede estar cantado.







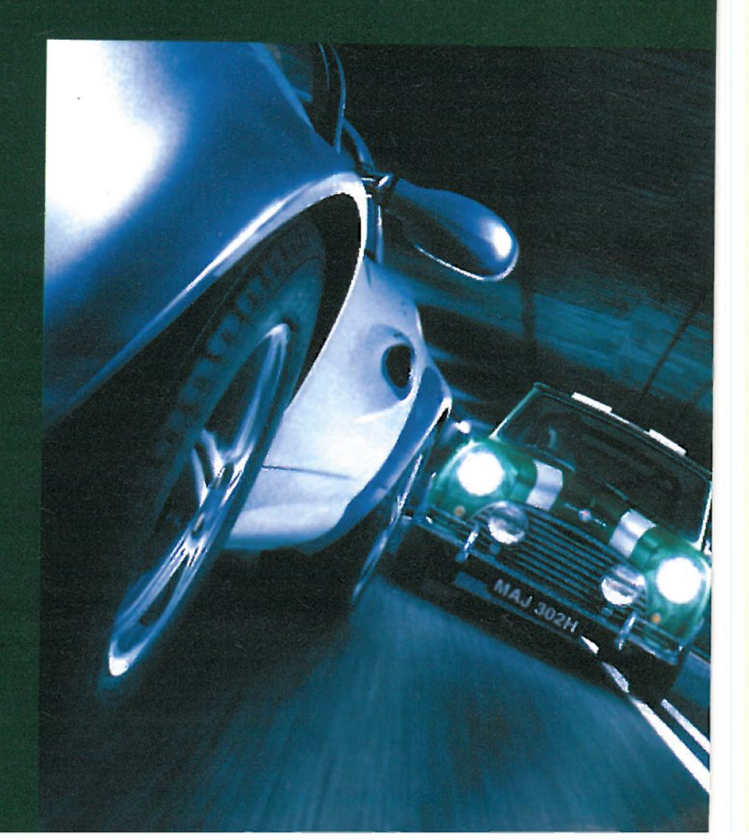

P261 UAC

VANISHING POINT

¿TE GUSTA CONDUCIR?

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CLOCKWORK GAMES**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **7.990 PESETAS**

Tras estar esperando durante larguísimos años de desarrollo y de haber degustado unas cuantas versiones previas que nos dejaron la boca abierta en la Redacción debido su excelsa calidad técnica, finalmente ha llegado la esperada hora de enfrentarse con la versión definitiva de *Vanishing Point*. Hay que dejar las cosas claras desde el







principio: el juego no ha llegado a cumplir las expectativas que habíamos puesto sobre él, y no está ni por asomo a la altura de súper-clásicos como *Gran Turismo*, *Ridge Racer Type 4* o *Colin McRae 2.0.* Eso no quita que, pese a la decepción inicial, *Vanishing Point* sea un juego más que interesante, sobre todo ahora que el número de lanzamientos de 32 bits están más dosificados que las conversaciones sobre literatura en *Gran Hermano*.

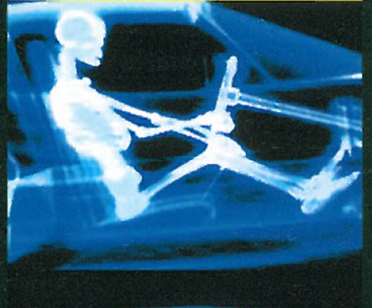
El principal problema de este título de Clockwork Games es, sin duda, la extrañísima mecánica de las carreras. Y es que la posición que ocupa el jugador viene determinada por el crono y no por los coches que se van adelantando, haciendo que los otros vehículos se conviertan en meros obstáculos a evitar para no perder unos segundos preciosos. Uno se siente realmente como el tonto del pueblo cuando deja en la cuneta a cuatro o cinco adversarios y luego comprueba que prácticamente apenas ha prosperado en la clasificación general de la carrera.

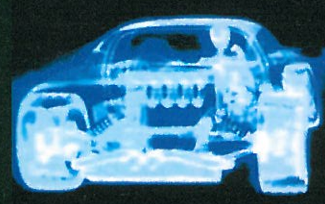
EL CONTROL ES TAMBIÉN BASTANTE PECULIAR, YA QUE SE QUEDA A MEDIO CAMINO ENTRE EL ESTILO ARCADE Y LA SIMULACIÓN

El control es también bastante peculiar, ya que se queda a medio camino entre el estilo arcade (los coches tienen una afición a culear que ni Laetitia Casta haciendo pasarela con un tacón roto) y la simulación (cada vehículo tiene una respuesta diferenciada). Todo ello conforma un juego que hace que las primeras partidas sean más decepcionantes que un solomillo de lechuga (las vacas espongiformes están acabando con nuestras vidas de *gourmet*). Por suerte, con un poco de práctica y consiguiendo unos cuantos vehículos potentes la cosa no pasa a mayores y podremos disfrutar de un modo Campeonato realmente largo.

Donde el juego sí ha dado el Do de pecho ha sido en el motor 3D que, tal como dijimos en los artículos previos, pone a la PlayStation al límite de sus capacidades. Podremos disfrutar con un horizonte infinito, una suavidad pasmosa y unos escenarios increíblemente detallados y lleno de elementos móviles (trenes, abarcos, globos, aviones, transbordores espaciales... sólo se echa en falta al repartidor del butano). Bueno, se podría pedir un poco más de resolución gráfica y más polígonos en los coches... pero para hacer eso mucho nos tememos que a nuestra querida gris quizá le falte algo (unos 96 bits más de potencia, por poner un ejemplo al azar).

Y es que no se puede negar que, en ciertos aspectos *Vanishing Point*, ha recibido un cuidado exquisito. Buena prueba de ello es la pasmosa recreación de los efectos físicos en unos accidentes llenos de tirabuzones y *loopings*, o el excelente efecto de suspensión de las ruedas (nos referimos a las amortiguaciones y no a que las llantas tengan boletines escolares llenos de ceros), capaces de convencer incluso al más escéptico de los jugones.





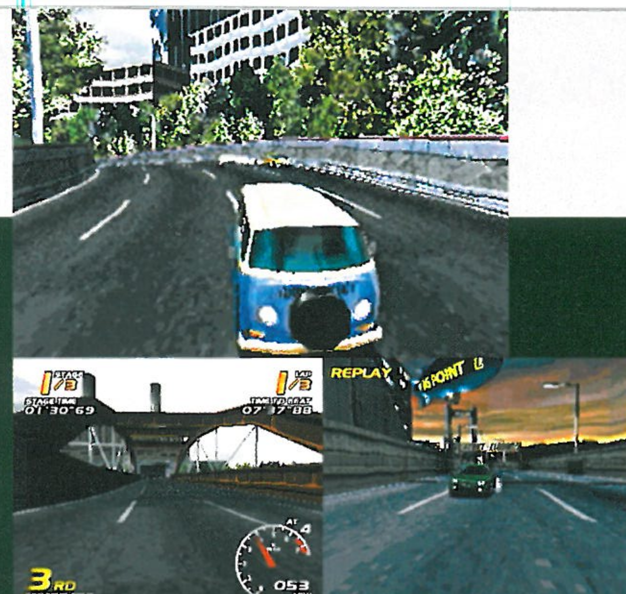
PELÍCULAS X

Además de la fabulosa intro de juego, en *Vanishing Point* también podremos desbloquear unas secuencias en las que, literalmente, se ve a un esqueleto conduciendo. No, no es que el padre de Hamlet haya vuelto de la tumba en un flamante utilitario o que Carlos Sainz haya seguido un régimen extremo, sino que se supone que las imágenes se ven con rayos X.

MÁS MODELOS QUE EN LA PASARELA CIBELES

También se agradece que los modelos de los coches sean reales (Lotus, Alfa Romeo, Volswagen, BMW, Ford...) así como que haya un montón de modos de juego secundarios y extras que ayudan a apuntalar un modo Campeonato que a veces se hace algo repetitivo. Nuestro favorito es el modo Especialista y sus pruebas de habilidad al filo de lo imposible,





aunque sería injusto olvidar los modos para dos jugadores a pantalla partida en la que, en un alarde de poderío, el motor 3D no da ni un mínimo atisbo de ralentización (aunque sí que hay pop-up a mansalva, cosa extraña porque en las versiones betas precedentes no sucedía). Además, a medida que vamos avanzando en el modo campeonato se abren opciones de garaje para poder configurar los coches a nuestro gusto y hacerlos más manejables a largo plazo. Y es que hay un montón opciones extra desbloqueables que incluyen hasta un modo Rally, haciendo que la vida de este juego sea más larga que la carrera política de Manuel Fraga.

PODREMOS DISFRUTAR CON UN HORIZONTE INFINITO, UNA SUAVIDAD PASMOSA Y UNOS ESCENARIOS INCREÍBLEMENTE DETALLADOS Y LLENO DE ELEMENTOS MÓVILES



Los coches de *Vanishing Point* derrapan más que un piojo en la cabeza de Mr. Propper (ahora Don Limpio).





EL ESPECIALISTA

Una de las grandes bazas de *Vanishing Point* es este modo Especialista en el que se reta al jugador a cumplir misiones llenas de riesgo y habilidad. La variedad de pruebas a superar es increíble: van desde dar saltos con *loopings* kamikazes hasta reventar globos en un tiempo récord, pasando por las típicas carreras en las que debemos evitar pisar zonas prohibidas. Sin duda es el modo más divertido pero, al igual que el resto del juego, es más difícil que poner la marcha atrás en una moto.

Los programadores han dedicado una especial atención en cuidar el 'envoltorio' del juego, obsequiándonos con una espléndida secuencia de introducción y con una traducción a varios idiomas incluyendo el castellano (por cierto, que alguien diga a los señores de Clockwork Games que la bandera española con el escudo del aguilucho que han puesto en la pantalla de selección de lenguaje se dejó de utilizar en este país hace ya cosa de 20 añitos de nada). Tampoco hay mucho que objetar en lo que al apartado sonoro respecta, ya que cada vehículo tiene su propio sonido de motor diferenciado y la música pseudo-techno, aún siendo sosilla, ambienta bien sin molestar.

Los aficionados a la conducción en PlayStation tienen en *Vanishing Point* un juego interesante y, sobre todo, muy agradecido para sus ojos. La auténtica pega es que en el mercado hay juegos mejores (aunque ya están más vistos que el tupé de Ramoncín) y este título no consigue aportar nada realmente nuevo. Pero eso no debería eclipsar a un juego que definitivamente tiene más virtudes que defectos.

ARRIBA

MÁS LARGO QUE LA GALA MISS ESPAÑA
GRÁFICOS DE AUPA
EFECTOS DINÁMICOS ESPECTACULARES

ABAJO

MECÁNICA MARCIANA
JUGABILIDAD ÁSPERA
NI SIMULADOR, NI ARCADE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4,5
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN ●●●●○

PLANETSTATION Y ACCLAIM

REGALAMOS 15 VERTIGINOSOS VANISHING POINT

SORTEAMOS 15 EJEMPLARES DEL TREPIDANTE JUEGO DE COCHES VANISHING POINT DE ACCLAIM. ¿QUIERES SER UNO DE LOS AFORTUNADOS POSEEDORES DE UNO DE ELLOS? PUES SÓLO TIENES QUE RESPONDER A ESTA RODADA PREGUNTA:

¿CUÁL DE ESTAS VIRTUDES TIENE EL JUEGO VANISHING POINT?

A **COCHES REALES**
B **VALES DESCUENTO PARA DETERGENTE**
C **MÚSICA POPULAR BIELORRUSA**
D **LA PRUEBA DE DISPAROS VANISHING POINT BLANK**

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO VANISHING POINT (PLANET 31)
PlanetStation Editorial Aurum C/Joventut, 19 08830 BARCELONA

¿CUÁL DE ESTAS VIRTUDES TIENE EL JUEGO *VANISHING POINT*?

A COCHES REALES
B VALES DESCUENTO PARA DETERGENTE
C MÚSICA POPULAR BIELORRUSA
D LA PRUEBA DE DISPAROS *VANISHING POINT BLANK*

NOMBRE

DIRECCIÓN

TELÉFONO

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.
El sorteo se celebrará el 1 de junio de 2.001 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 33 de *PlanetStation*.

TE REGALAMOS 15 VANISHING POINT









SUPERCROSS 2001

AHORA SÍ ES SUPER...

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **CARRERAS**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **7.990 PESETAS**

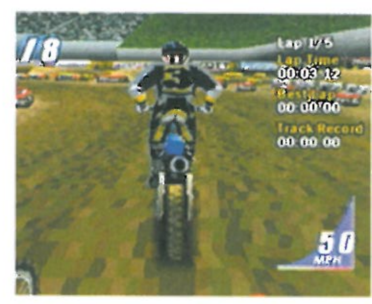
¡Hombre, un juego de motos que vale medianamente la pena, y de motocross, para más inri! Aunque *Supercross 2001* no sea precisamente la alegría de la huerta, nuestra euforia tiene fácil explicación: los precedentes en Playstation eran como para echarse a temblar. ¿Cómo olvidar aquella desgracia llamada *Jeremy McGrath*? Por no hablar de aquel *Superbikes 2000,* que era más bien *Minibikes.* No es que *Supercross* vaya a convertirse en el *Colin McRae* de los juegos de motocross, pero se trata de una agradable sorpresa.

La mitad de *Motoracer World Tour* ya nos permitía acercarnos a esta especialidad, pero este *Supercross* es el sueño (un sueño pesado, por desgracia) de cualquier aficionado: carreras *indoor* y *outdoor*, nueve campeonatos, y pilotos reales (chicas incluidas). Las carreras son una gozada por el suave manejo, la realista rutina de colisiones y los considerables saltos Lo auténticamente electrizante es la competición Freestyle, con tropecientos movimientos (imaginarios en su mayoría) ejecutables con uno, dos o tres botones. Gracias a ello podremos desde pegar patadas al aire, hasta hacer un *Seat Grab* (que no es un modelo de coche patrio, sino agarrar el sillín). Lo único malo es el exagerado pixelamiento de las pistas. Sólo podemos deciros que si os gusta correr y dar saltos, ya estáis tardando en ir a por él.

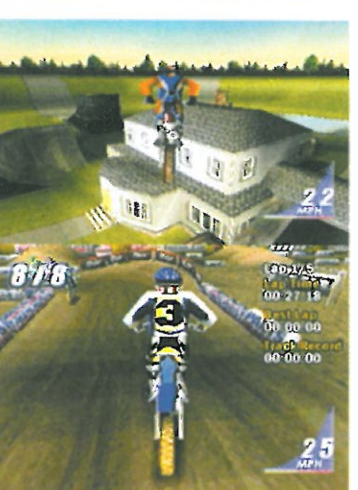
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN











LEGO ROCK RAIDERS

¡SOY MINEEEEEROOO!

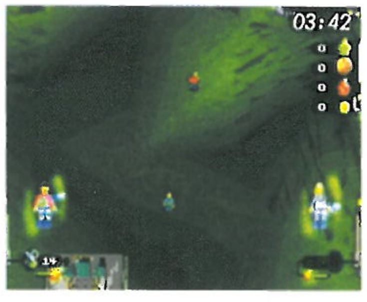
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **ACCIÓN/ESTRATEGIA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **HIGH VOLTAGE**
EDITOR **LEGO MEDIA**
DISTRIBUIDOR **LEGO MEDIA**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Si algo no puede negársele a la pequeña plaga de juegos de Lego que nos invade es la voluntad de innovación (si exceptuamos el previsible Lego Racers). Cuesta encontrar calificativo, por ejemplo, para un juego como *Lego Rock Raiders* (los más radicales dudarían entre 'impresentable', 'soporífero', 'infumable'...), pero al menos trata de ofrecer algo diferente: una combinación de estrategia, rol y acción para peques. En este título estaremos al mando de los tripulantes de una nave minera, que deben explorar la superficie y profundidades de un planeta alienígena para hallar la energía que les permita regresar a casa. Los Rock Raiders son un híbrido de Power Rangers y McGyver con gotitas del afamado *Commandos* de PC. Cada uno tiene habilidades propias (atacar, conducir, taladrar), aunque no importa a quién elijamos, ya que todo consiste en deambular histéricamente, machacar enemigos y buscar la salida de cada nivel. La cooperación le dota de algo de interés al asunto, pero una chusca realización gráfica le resta muchísimos enteros. Y es que hacía tiempo que no topábamos con unos tiempos de carga tan desesperantemente largos, que permiten ver cómo al crío que está ante la consola le cambia la voz o le salen los primeros pelos entre fase y fase. En fin, un juego sólo soportable para los incondicionales de estos personajillos de plástico.

AMBIENTACIÓN	2,5
GRÁFICOS	2
JUGABILIDAD	1,5
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	2

PUNTUACIÓN











PIPEMANIA 3D

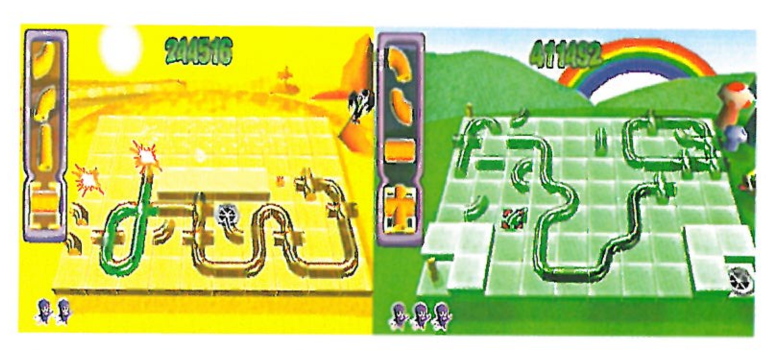
EL QUE *TUBO, RETUBO*

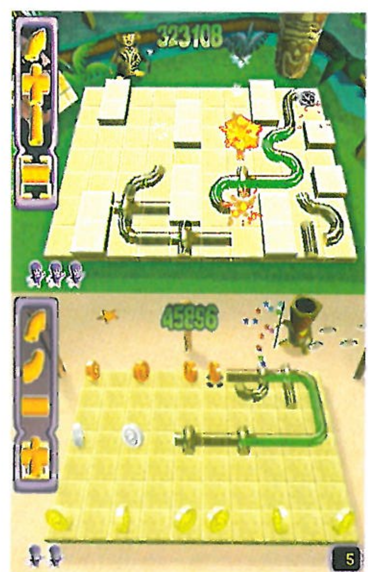
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **PUZZLE**
IDIOMA **EMPIRE**
DESARROLLADOR **EMPIRE**
EDITOR **EMPIRE**
DISTRIBUIDOR **PLANETA DE AGOSTINI**
PRECIO **POR DETERMINAR**

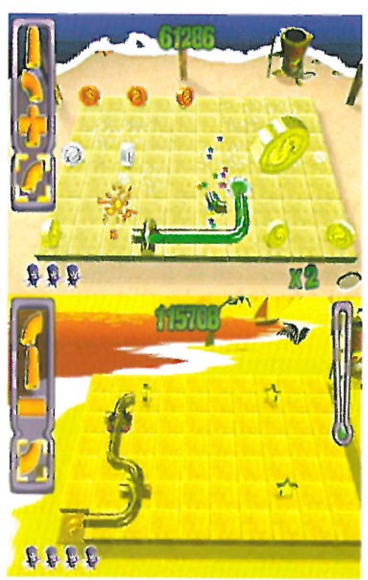
Desde hace un tiempo tenemos la oportunidad de jugar con antiguos clásicos remozados en nuestra PlayStation como *Pong*, *Frogger*, *Tetris* o *Break Out*. Ahora le llega el turno al adictivo juego de puzzles que a principios de los noventa consiguió destrozar los teclados de grandes del videojuego como Amstrad, Atari o el inolvidable Amiga: *Pipemania*. Ni los 32 bits de la PSX ni la coletilla '3D' al final del título consiguen aportar nada nuevo al original, salvo unos vídeos mínimamente divertidos y cuatro polígonos puestos en los decorados para crear ambientes bastante ridículos. Por suerte tampoco se ha cambiado demasiado la terriblemente adictiva mecánica del primer título, algo que le hace subir muchos enteros a este completo juego de puzzles. De hecho, desde los 'buenos' tiempos de Mario que no habíamos disfrutado tanto jugando entre tuberías y alcantarillas, cual periodista de la prensa rosa en busca de exclusivas. Nuestra misión es tan simple como la de ir poniendo trozos de tubería para conducir un torrente de líquido verdoso todo ello en un tiempo límite. En definitiva, un desvergonzado calco del original que por suerte conserva intacta su principal virtud: la espantosa adicción de siempre.

AMBIENTACIÓN	2,5
GRÁFICOS	2
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4,5

PUNTUACIÓN 







PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY

PINBALL CON POCA FANTASÍA

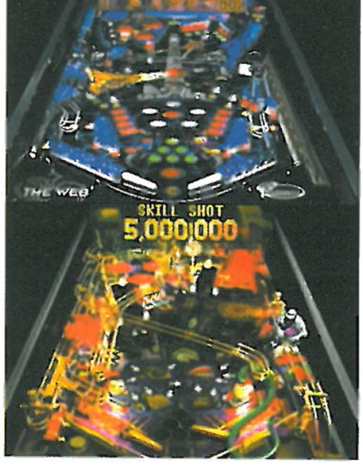
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **PINBALL**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CUNNING DEVELOPMENTS**
EDITOR **EMPIRE INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **PLANETA AGOSTINI**
PRECIO **POR DETERMINAR**

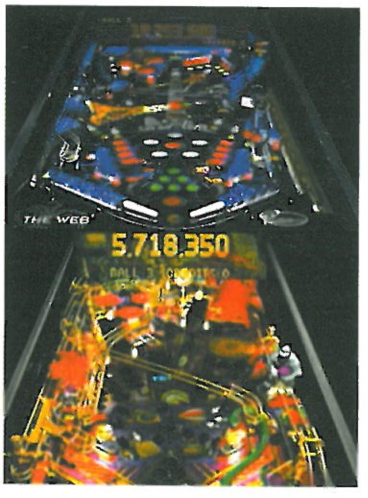
Desde el lejano *Worms Pinball* el juego de los *flippers* y las bolas metálicas no se acercaba a nuestra PS One, y con este *Pro Pinball Fantastic Journey* cualquier aficionado a vacilar de "petaquero" de pro puede echarle el guante a las ¡dos! mesas distintas que el juego de Empire ofrece. Desde luego esta alarmante falta de variedad es el gran agujero negro del título, pues tanto el comportamiento físico de las bolas como las perspectivas utilizadas y el diseño del par de mesas son bastante aceptables. Pero si tenemos en cuenta que, a diferencia de los míticos *Pinball Dreams* o *Pinball Fantasies* de Amiga, en este juego la sosa representación gráfica de la máquina de pinball no da para excitantes efectos visuales o trepidantes movimientos de cámara (el punto de vista es más estático que el peinado de la Estatua de la Libertad) y que el desarrollo de las partidas dependen tanto de nuestra pericia como de la suerte, no hubiera estado mal que los desarrolladores hubieran añadido algo de espectacularidad, originalidad o excitantes modos de juego para evitar la amenaza del bostezo. Debido a estas deficiencias y a una irritante banda sonora que parece propia del hilo musical de un hotel hawaiano, a no ser que uno sea un fan de los *pinball* más 'realistas' y escrupulosos, este *Fantastic Journey* puede tener una duración más corta que un noviazgo de Chabeli.

AMBIENTACIÓN	2
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	2

PUNTUACIÓN 







BATMAN GOTHAM CITY RACER

TRATA DE ARRANCARLO, BATMAN



PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**CONDUCCIÓN**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**SINISTER GAMES**
EDITOR	**WARNER BROS**
DISTRIBUIDOR	**UBI SOFT**
PRECIO	**6.995 PESETAS**

¿Os imagináis un juego de conducción en el que os podáis mover libremente por la ciudad de Gotham a bordo de un potente Batmóvil equipado con armamento, que tenga la friolera de cuarenta misiones, y con unas secuencias de vídeo de dibujos animados de una calidad sensacional? Pues eso que suena tan prometedor está *en Batman: Gotham City Racer*... y conforman un título horroroso. *Gotham City Racer* es un burdo clónico (¿o quizá sutil parodia?) del juego *Driver* que destaca por tener un apartado gráfico totalmente indigno del que podemos enumerar unas cuantas virtudes: los coches parecen maquetas de cartulina, las texturas brillan por su ausencia, los polígonos son más inestables que Hannibal Lecter en una carnicería, algunas fases tardan mucho más de lo deseado en cargarse... Además el equipo de desarrolladores ha puesto fragmentos de la serie de TV de dibujos animados para intentar unir de forma más bien chapucera las distintas fases (así, por ejemplo, según el capítulo del que se toma 'prestada' la secuencia, Robin aparece y desaparece sin venir a cuento como si fuera el Guadiana). Viendo las posibilidades de conducción del Batmóvil y la Batmoto del juego, recomendamos al pobre superhéroe enmascarado que tome un taxi.





AMBIENTACIÓN	2,5
GRÁFICOS	1
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3
VIDILLA	2

PUNTUACIÓN

ARMY MEN OMEGA SOLDIER

PIXELES EN GUERRA

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**SHOOT'EM-UP**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**3DO**
EDITOR	**3DO**
DISTRIBUIDOR	**VIRGIN**
PRECIO	**2.990 PESETAS**

Es *Army*. Es *Men*. Es de 3DO. ¿Qué otros tres elementos se pueden juntar para hacer de un título un auténtico clásico de lo desastroso? Éste es el caso, por supuesto, del juego que nos ocupa, *AM: Omega Soldier*, la enésima aparición de los soldaditos de plástico en nuestra consola. En esta ocasión encarnamos al soldado especial Omega, resultado de burdos experimentos genéticos con el plástico (como Marujita Díaz, pero en militar). Con él tendremos que recorrer escenarios lineales en plan *Commando* mientras disparamos contra todo tipo de enemigos. Bueno, quizá lo de 'todo tipo de enemigo' se le queda algo grande... no, realmente se le queda MUY grande, ya que continuamente nos saldrán los mismos soldados marrones una y otra vez, parapetados tras las mismas trincheras en escenarios que son prácticamente iguales (una playa con texturas amarillas y un mar con texturas azules) nivel tras nivel. Dispondremos de un arsenal más escaso que la vergüenza de los participantes de *Gran Hermano*: una granada, un arma especial Omega y un rifle que dispara... ¡píxeles! Por supuesto, podremos coger power-ups que nos permitirán disparar píxeles de colores, e incluso hasta tres píxeles a la vez, todo ello en los modos para uno o dos jugadores. Y es que ¿qué se podía esperar de otro *Army Men*?







AMBIENTACIÓN	1,5
GRÁFICOS	1,5
JUGABILIDAD	2
DURACIÓN	1,5
VIDILLA	0,5

PUNTUACIÓN

DARKSTONE

EL HERMANO TONTO DE *DIABLO*

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **RPG**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **DELPHINE SOFTWARE**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **6.990 PESETAS**

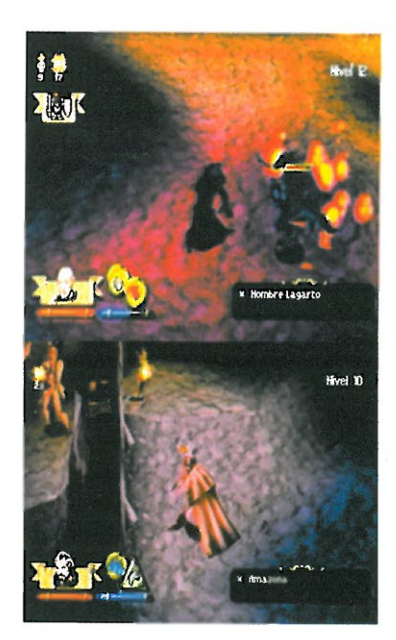
La gente de Delphine Software sorprendieron hace bastantes años en las consolas de 16 bits con dos pedazo de juegos como *Another World* y *Flashback*, ambos sorprendentes e innovadores. Pero a todo el mundo le llega su decadencia (y si no que se lo digan a esa ex-gran periodista llamada Mercedes Milá) y ahora estos desarrolladores no han sido capaces de ofrecer nada más que un clónico del exitoso pseudo-RPG (en PC, porque en PlayStation era para tirarse de los pelos) *Diablo*.

Los mapeados del juego son más simples que la línea argumental de *Los vigilantes de la playa* y se limitan a ser un portal hacia las mazmorras que es donde se desarrolla la mayor parte de la acción. Lo curioso es que pese a que los calabozos son todos casi idénticos, los tiempos de carga son más largos que los preservativos del conde Lecquio. Por no hablar de una dificultad tan desajustada que hace que avanzar más de diez segundos sin que nos maten resulte más difícil que ver la tertulia de Garci sin dormirse. Es una pena que una consola con tan buenos RPGs como la Playstation tenga que aguantar semejante clónico recauchutado, sobre todo teniendo en cuenta el pasado glorioso de sus desarrolladores.

AMBIENTACIÓN	2,5
GRÁFICOS	2
JUGABILIDAD	1,5
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	1

PUNTUACIÓN











LEGO ISLAND

¿TELEGOPIZZA, DÍGAME?

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **HIGH VOLTAGE**
EDITOR **LEGO MEDIA**
DISTRIBUIDOR **LEGO MEDIA**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Los fans de Lego están de enhorabuena... o no, porque la nota media de esta serie de lanzamientos no es precisamente para tirar cohetes. En *Lego Island 2* encarnaremos a Pepper, que ni es el sargento *beatle* ni es 'Pepe' pronunciado por Chiquito de la Calzada (he aquí el principal candidato a peor chiste del mes). Nuestro muy cuadradote héroe irá más estresado que Santiago Segura en época de promoción, ya que se encargará de repartir pizzas en un área de acción tan enorme como una isla. Contará, eso sí, con vehículos que difieren bastante de la tradicional vespinillo agobiaconductores y saltasemáforos de rigor: un monopatín , un jeep, un helicóptero... Tan desproporcionado despliegue de medios será la excusa para recorrer los muy bonitos escenarios, herederos del *look* colorista de la serie *Mario*. Además, podremos interactuar con los caprichosillos habitantes de esta singular isla (cuidado con ellos: la mayoría son unos 'piezas' jejeje... ehm... vale, ya dejamos los chistes patéticos para otra ocasión) que ocasionalmente premiarán a Pepper con los ladrillitos con los que contruirse su nueva casa. ¿Le darán collejas si entrega las pizzas frías? ¿Llevará cambio de 5.000? La respuesta, en este correcto juego de Lego, ideal para los más pequeños de la casa.

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	3

PUNTUACIÓN ●●●○○










SILPHEED
THE LOST PLANET



CRÓNICAS *MATAMARCIANAS*

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **GAME ARTS**
EDITOR **SWING**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Cuando uno compra una consola de última generación como la PlayStation 2 espera encontrarse con juegos revolucionarios que dejen en mantillas todo lo visto hasta ahora. Es por ello que un juego de corte tan clásico como *Silpheed: The Lost Planet* corre el grave peligro de ser más incomprendido que un discurso de Chiquito de la Calzada en la Casa Blanca. Y es que este juego es un matamarcianos en el que nos limitamos a limpiar la galaxia de la invasión alienígena a láser limpio. Aquí no hay ni sigilo, ni complicadas misiones de escolta, ni puzzles, ni guiones enrevesados, ni *motion capture* que valga. En *Silpheed: The Lost Planet* 'sólo' encontrarás

diversión arcade de alto octanaje. Bueno, y también unos gráficos soberbios que ya quisieran para sí el 99% de máquinas recreativas de hoy en día.

Tal como comentamos en la previa de este adrenalítico título, esta es la segunda parte del Silpheed que vimos en Mega CD hace ya bastantes años. Para su secuela el tándem Game Arts y Treasure (estos últimos desarrolladores acaban de parir el soberbio *Sin And Punishment* para Nintendo 64) no se han partido los cuernos en lo que a planteamiento de juego se refiere, y han utilizado la misma mecánica que ha hecho grande a los mata-mata durante los últimos 15 años: pulsa el botón de disparo y esquiva centenares de balas de los enemigos. Ahora bien, no penséis ni por un momento que este juego desaprovecha totalmente los

LA ACCIÓN DE SILPHEED NO DECAE PRÁCTICAMENTE EN NINGÚN MOMENTO, DEJANDO SIN RESUELLO LOS DEDOS DEL JUGADOR QUE APENAS TIENE TIEMPO DE DISFRUTAR DE MOMENTOS DE GRAN BELLEZA PLÁSTICA









128 bits de la consola, como el trasnochado *Gradius III & IV* de Konami. Al contrario, los escenarios poligonales son sólidos y con una riqueza de texturas inaudita, hay más efectos de luz que en las fallas de Valencia y, sobre todo, unos efectos de chispas y partículas que dejan en el más absoluto de los ridículos a todo el catálogo actual de PS2.

El apartado sonoro quizá no sea tan espectacular, pero cumple con creces con los sonidillos de láseres y mega-explosiones típicas del género. La excelente banda sonora suele quedar tapada bajo una avalancha de efectos de sonido, pero hay veces que cobra un especial protagonismo (si sois lo suficientemente duros como para acabar el juego podréis escuchar la magnífica pieza orquestal de los títulos de crédito).

La acción de *Silpheed* no decae prácticamente en ningún momento, dejando sin resuello los dedos del jugador que apenas tiene tiempo de disfrutar de momentos de gran belleza plástica como el paseo entre vaporosas nubes rojas de la segunda

ODISEA ESPACIAL

Aunque no afecta para nada al desarrollo del juego, los creadores de *Silpheed* han tenido el detalle de trabajarse toda una historia sobre la invasión alienígena que se narran a través de las secuencias de vídeo que unen las diferentes misiones. La verdad es que el argumento tiene tantas sorpresas como la tabla de multiplicar del 0, pero que las imágenes CG creadas por el Ikusabune Team son de una espectacularidad y belleza sin parangón. Por cierto, los fanáticos de la vieja versión de Mega CD de *Silpheed* seguro que derramarán una lagrimilla de emoción al reconocer el tema central de ese juego en la secuencia de vídeo inicial.









fase, o el campo de meteoritos plagado de espectaculares láseres enemigos de la penúltima misión. Los únicos momentos de respiro llegan cuando repostamos en una nave aliada reponiéndonos algunos escudos, y también dejándonos la opción de cambiar el armamento. Y hablando del arsenal, hay que destacar que *Silpheed: The Lost Planet* permite cargar con dos armas distintas nuestra nave, que luego se pueden utilizar simultáneamente para desmostrar a los alienígenas quién es el que manda en la galaxia (y no estamos hablando ni de Darth Vader, ni tampoco de Jordi *Yoda* Pujol).

PEDIGREE PAL

Y lo mejor de todo es que el *Silpheed* que ha llegado a España en versión Pal ha pulido casi todos los defectos de la versión japonesa. Las ignominiosas ralentizaciones han pasado a la historia y ahora se puede utilizar sin problemas el stick analógico para manejar la nave con mayor precisión. Lo único criticable es que, para intentar alargar la vida del juego (que únicamente tiene seis fases), se ha incrementado también ostensiblemente la dificultad. Así si los japoneses disponían de una opción para proteger con 25 escudos a las naves, los sufridos europeos debemos conformarnos con recibir como máximo 10 impactos por fase. Cierto es que hay continuaciones infinitas, pero cada vez que utilicemos una volveremos al principio de la misión en la que estemos para desesperación del resignado jugador. Vamos, que sólo verán el final aquellos que tengan más reflejos que el espejo de Blancanieves y se sepan al dedillo las rutinas de ataque del enemigo.

Silpheed: The Lost Planet hará realidad muchos sueños de adolescencia porque permite tener en casa un auténtico maquinón recreativo. Vale, puede que para algunos su sistema de juego sea demasiado simple, pero para los amantes de la acción pura a la vieja usanza (sí, somos de la época de las recreativas que iban a duro la partida ¿algún problema?) este título es una compra obligada. ¡Y no le ponemos mejor nota por que le falta un modo para dos jugadores, que si no..!

PARA INTENTAR ALARGAR LA VIDA DEL JUEGO, QUE TIENE MUY POCAS FASES, SE HA INCREMENTADO OSTENSIBLEMENTE LA DIFICULTAD

LOS PRIMOS DE ZUMOSOL

Un matamarcianos sin jefazos finales es más triste que una morcilla anémica. Por suerte en *Silpheed* encontramos en cada fase un par de estos mega-enemigos que destacan por su espectacular tamaño y por tener unos ataques más plastas que un discurso de Fidel Castro. Ellos son sin duda el escollo más importante para acabar el juego, haciéndose especialmente difíciles de digerir el marciano rodante de la tercera fase y el mega-malo final del juego (una especie de melón con columna vertebral) cuya resistencia a la muerte no tiene nada que envidiar a la de James Bond o el Equipo A. El único consejo que os podemos dar es que, a la hora de enfrentaros con estos bichos, elijáis cuidadosamente el arsenal a utilizar, ya que hay armas que garantizan un viaje rápido al camposanto espacial.

ARRIBA

- GRÁFICOS CÓSMICOS
- VERSIÓN PAL MEJORADA
- 100% ACCIÓN

ABAJO

- QUE PIENSES QUE ESTÁ ANTICUADO
- DIFÍCIL Y CORTO
- FALTA MODO DE 2 JUGADORES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4,5

PUNTUACIÓN 

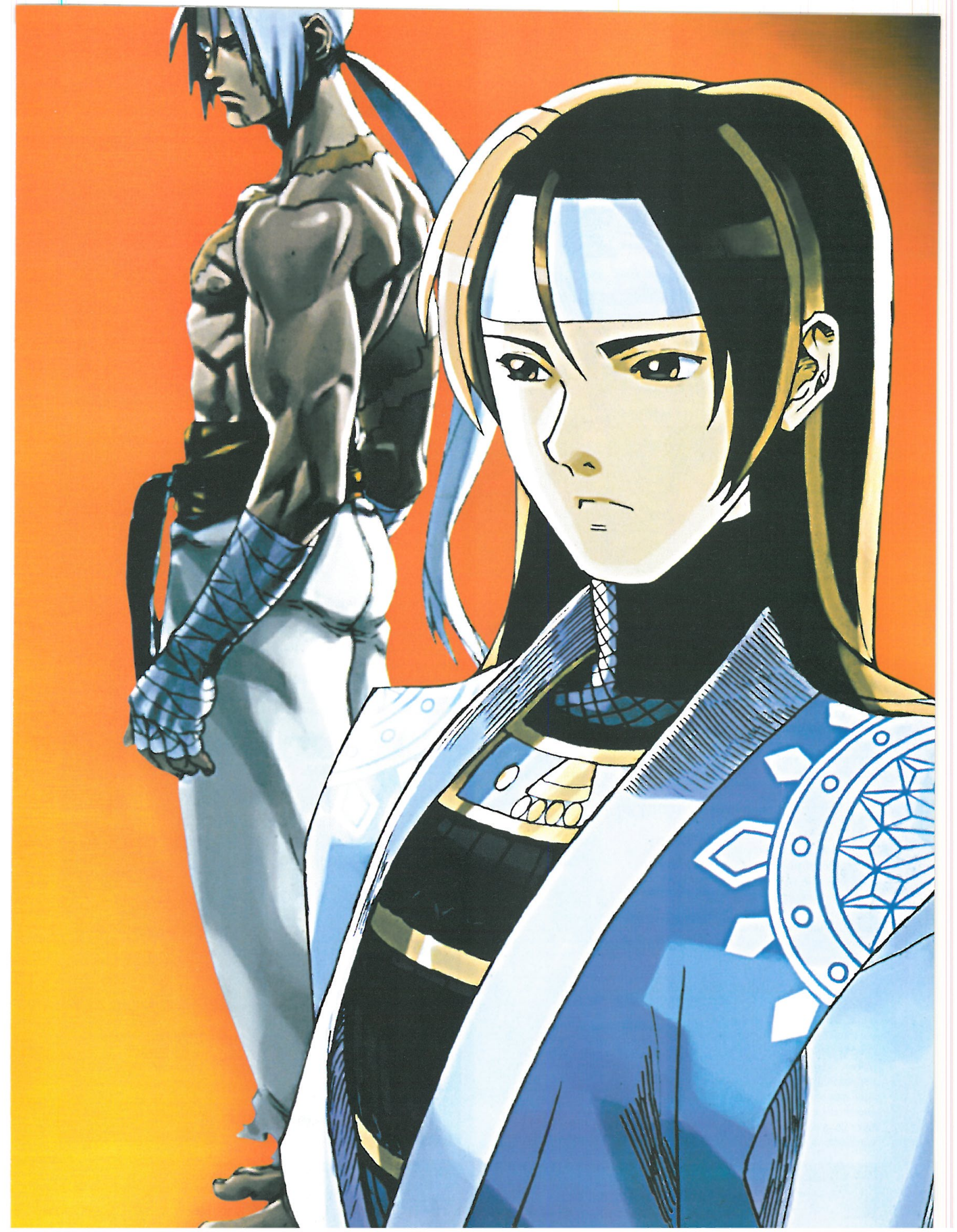
¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

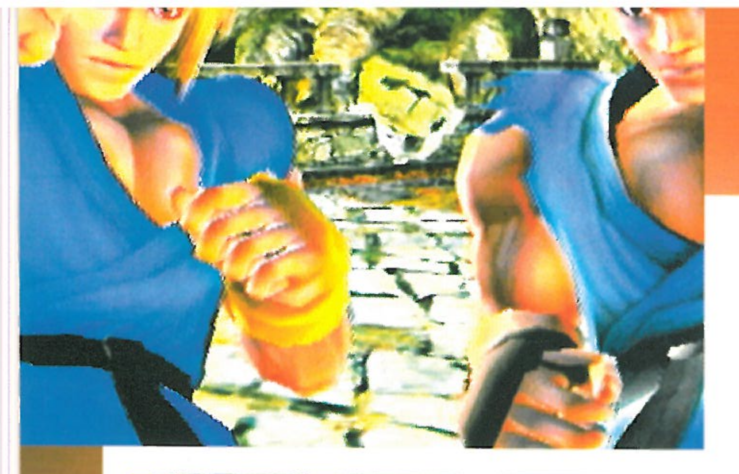
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **ARIKA**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Ya podemos disfrutar en nuestro país, 'sólo' un año después, de uno de los juegos de primerísima generación que acompañaron a la PlayStation 2 en su lanzamiento en Japón: *Street Fighter EX 3*. Todavía no acabamos de entender cómo un título que en el 2000 parecía un lanzamiento mediocre para los 128 bits de Sony ha llegado a traspasar nuestras fronteras tanto tiempo después. Y es que se nota que la 'nueva' entrega poligonal de *Street Fighter* se hizo con más prisas que dedicación, intentando aprovechar el tirón de la potente (sobre el papel, porque hasta ahora poco ha demostrado) PlayStation 2.

STREET FIGHTER EX 3











Arriba: Tras la destrucción de la estación MIR, Zangief se ha convertido en el último baluarte de la URSS.



Cuando Vulcano Rosso utiliza su golpe invisible, es más difícil de ver que a Pozí desfilando en la pasarela Cibeles.

Básicamente, estamos ante el resultado de coger el notable *Street Fighter EX 2 Plus* de 32 bits, maquillarlo un poco gráficamente, implementarle un modo Tag y hala, a vender que son dos días.

ESTAS CARAS ME SUENAN...

Los personajes continúan siendo los mismos que vimos en la entrega anterior. Además de los clásicos Ryu, Dhalsim o Blanka, encontraremos en el plantel los luchadores exclusivos de la serie EX (Skullomania, Pullum) y las incorporaciones de última hora (Area o el inigualable Vulcano Rosso), para un total de 25 sin incluir al 'nuevo'. El único púgil que se estrena en esta edición es Ace, un tipo con menos gracia que felicitar a Bambi por el día de la madre, sin carisma, sin personalidad, sin vergüenza, y con el que podremos jugar en el modo Character Edit.

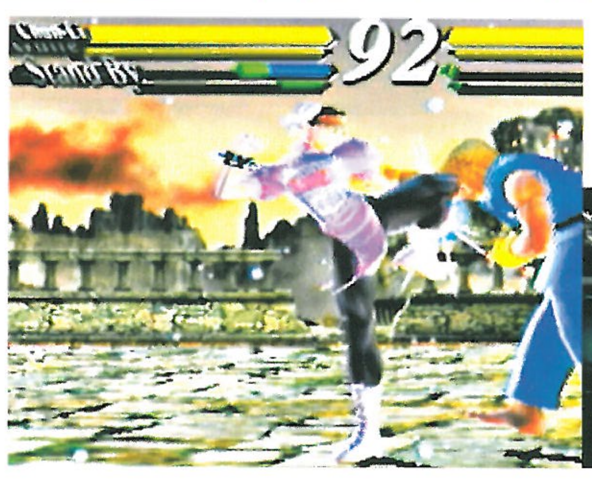
La novedad más destacable es la posibilidad de organizar luchas multitudinarias por parejas o incluso por tríos (3 contra 1, como no se veía desde el primer *Fatal Fury*), en unas peleas Tag que desgraciadamente ni tienen la fluidez de *Tekken Tag Tournament* ni por supuesto la espectacularidad de *Dead or Alive 2*. Tan sólo la posibilidad de realizar humorísticos combos en función de la pareja en concreto que elijamos dotan de algo de vidilla a estos modos Tag. Y es que por suerte no ha cambiado ni un ápice (como casi todo en este juego) el enorme sentido del humor que pudimos disfrutar en *SF EX 2*, propiciado por golpes humorísticos en los que predominan bateadas de

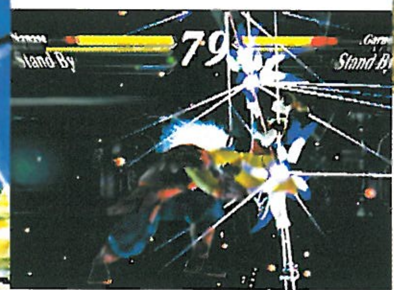
A PESAR DEL ASPECTO POLIGONAL DE LOS PERSONAJES LAS LUCHAS SE DESARROLLAN EN DOS DIMENSIONES COMO EN LOS SF DE TODA LA VIDA, SIN PASO LATERAL NI PLANOS DE PROFUNDIDAD



GOLPES PARA UNO, DECEPCIÓN PARA TODOS

La primera vez que oímos hablar de este juego, hace ya casi dos años, los desarrolladores prometieron que podríamos personalizar los luchadores con todo tipo de golpes. Y nosotros fuimos como pánfilos y nos lo creímos, imaginando con ilusión lo que podría significar ver a Zangief por fin lanzando ha-do-kens o a Blanka realizando llaves como Dios manda. Craso error, ya que lo único que nos ofrece *Street Fighter EX 3* es el modo Character Edit (básicamente, el mismo modo de misiones del anterior título), en el que deberemos hacer toda clase de retos para comprar movimientos... que únicamente podremos utilizar con Ace, ese pelanas sin carisma que los señores de Arika se han sacado de la manga. ¿Quizá en *SF EX 4*?







Tras estar más de 10 años en la plantilla *Street Fighter*, Guile ya se ha chupado más mili que Rambo y Chuck Norris juntos.



personajes hasta el cielo, estampaciones contra el monitor, bailes hipnotizantes o golpes de superhéroe nipón de medio pelo.

¿EXTREMADAMENTE OPORTUNISTA?

Dejando de lado las simplemente correctas luchas por parejas, la parte jugable de *Street Fighter EX 3* no aporta casi nada a la saga. A pesar del aspecto poligonal de los personajes las

LA NOVEDAD MÁS DESTACABLE ES LA POSIBILIDAD DE ORGANIZAR LUCHAS MULTITUDINARIAS POR PAREJAS O INCLUSO POR TRÍOS

luchas se desarrollan en dos dimensiones como en los *SF* de toda la vida, sin paso lateral ni planos de profundidad. Todos los personajes mantienen los mismos golpes de anteriores ediciones, y además podremos seguir ejecutando los clásicos súper combos, meteor combos, cancel y súper cancel, así como los surprise blow (tras este bonito y elaborado nombre se oculta exactamente el mismo movimiento rompeguardias que vimos en la anterior entrega). Para justificar un poco la salida de este nuevo beat'em-up, los señores de Arika se han sacado de la manga unos mediocres golpes que pueden realizar todas las parejas así como los momentary combo (vamos, que como podéis ver, no han tirado la casa por la ventana a la hora de estrujarse un poco las meninges).

¿Caradura comercial? ¿Oportunismo patillero? En gran parte, y por todo lo que habéis leído, la respuesta sería afirmativa, aunque hay que reconocer que, incluso a estas alturas, *Street Fighter EX 3* cuenta con un apartado notable: el gráfico. No se encuentra a la altura de *TTT* o *Dead or Alive 2*, pero los personajes son grandes y están bien animados, cuentan con bastantes detalles, los efectos de ropa y pelo están bastante logrados y el motor gráfico se permite pequeñas frivolidades como reflejos y auténticos festivales de partículas y explosiones que acompañan a cada golpe especial.

Y lo más importante de todo: los desarrolladores se han encargado de eliminar (casi todas) las bochornosas ralentizaciones que teníamos que sufrir en la versión japonesa cuando se juntaban más de tres señores en pantalla dispuestos a repartir estopa.

Esperábamos mucho más de la última entrega de una saga tan legendaria como *Street Fighter*. Más a nivel gráfico y, sobre todo, muchísimo más a nivel jugable. Y es que ofrecer simplemente un *Street Fighter EX 2* con mejores gráficos y un modo Tag medio apañado no hace justicia a la serie. Definitivamente, un juego únicamente para ultrafanáticos de Ryu y compañía.

DOS SÚPER DOS

Tras el rimbombante nombre Meteor Tag Combos se esconden los golpes más divertidos de todo el juego. Determinadas parejas (Zangief-Darum, Ryu-Ken) cuentan con desternillantes combinaciones que sólo podremos realizar cuando consigamos cargar por completo las tres barras de especial. Gracias a ello asistiremos a bochornosas situaciones como los grititos histérico-colegiales de Blanka mientras Dhalsim le chamusca por accidente su pelambrera, o los saltos de Pullum encima de los abdominales de Darum Mister, el increíble hombre colchoneta (y no nos referimos precisamente a que se enfade y que pille unos rebotes cual Fernando Fernán Gómez de pacotilla).

ARRIBA

EL MEJOR *SF EX*...
GRÁFICAMENTE HABLANDO
LOS COMBOS
CON PAREJAS DETERMINADAS
MUY SUPERIOR A LA VERSIÓN JAPONESA

ABAJO

INNOVACIÓN BAJO MÍNIMOS
COMBATES TAG MEJORABLES
¡BASTA YA DE OFRECER LO MISMO!

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	2,5

PUNTUACIÓN  





4x4 EVOLUTION

CAMELO TROPHY

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **TERMINAL REALITY**
EDITOR **TAKE 2**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **AL CAER**

Take 2 consiguió un gran éxito en el lanzamiento de la PS2 a finales del año pasado con su frenético juego de carreras off-road *Smuggler's Run*. Parece muy probable que la aparición de *4X4 Evolution* (conversión del título de PC y Dreamcast) sea un intento de aprovechar el tirón de su antecesor.

De esta manera, *4X4 Evo* presenta abundantes y exhaustivas opciones, elementos de reglaje y un manejo preciso, todo lo cual no desentonaría en *Gran Turismo* si en éste hubiera menos polos de Ralph Lauren y coches de cinco puertas, y más camisas a cuadros y barras antivuelco.

La estructura básica del juego no difiere del estándar que *Gran Turismo* ha establecido. Los jugadores empezarán el modo principal Carrera con un vehículo normalito que se lleva la mayor parte de 30.000 $ con los que empezamos. El dinero restante se puede emplear en efectuar reajustes y añadir componentes extra al coche, tales como motores retocados, cajas de cambios, ejes de transmisión, suspensión, etc.

Al igual de nuevo que en *Gran Turismo*, *4X4 Evo* incluirá los grandes fabricantes por los que se vuelven locos los entusiastas de estos vehículos, incluyendo los gigantes americanos de Jeep, Ford, Lexus y Chevrolet, así como sus homólogos japoneses de Toyota, Nissan y Mitsubishi. Hay 70 autos en total, que van desde la caja de zapatos en la que el Sr. y la Sra. López García van a su casita de campo, hasta el Tundra SUV preparado para las carreras.

4X4 EVO PRESENTA ABUNDANTES Y EXHAUSTIVAS OPCIONES, ELEMENTOS DE REGLAJE Y UN MANEJO PRECISO

MÁQUINAS DE ENSUEÑO

A pesar del gran parecido que hay entre éste juego y *Smuggler's Run*, *4x4 Evo* será quizá algo más aburrido y rutinario, ya que se limitará todo a hacer carreras (por circuitos abruptos muy bien diseñados, eso sí), y perderemos el componente de persecución del juego de los contrabandistas. Además, hemos notado cierta tirantez en los controles que, esperemos, se subsane en la versión definitiva para que el juego no se convierta en una experiencia frustrante y un continuo 'tira y afloja' con el mando.





Las ruedas de los coches son más grandes que el flotador de Santiago Segura.



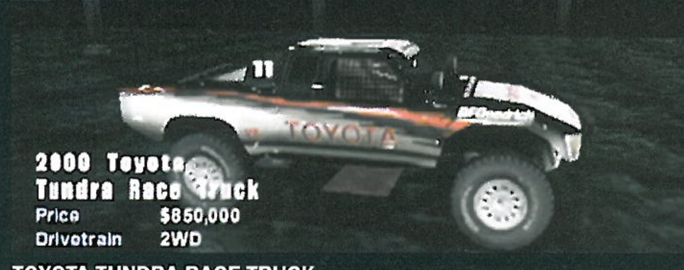


Izquierda: “Patxi, cuando me dijiste que te compraste un 4x4 para ir ‘a por caza’ me imaginé otra cosa, francamente.”



LICENCIA PARA TROTAR

4x4 Evo **ha causado sensación al incorporar todoterrenos de verdad a la diversión *off-road*. Todos los vehículos que aparecen en el juego poseen la licencia de sus equivalentes reales. Se podría decir que estos monstruos de enormes ruedas son los Ferrari y Porsche del mundo *off-road*. El juego presenta una serie de vehículos de primera, y todos tienen un manejo algo distinto. Tanto la suspensión, como el tamaño del motor y el peso ayudan a crear todoterrenos que puedan superar diversas condiciones. Los mejores son los UV de competición, un puñado de vehículos *off-road* preparados y diseñados con el simple objetivo de ser más veloces en terrenos muy abruptos. Entre ellos sobresalen los tres siguientes...**



TOYOTA TUNDRA RACE TRUCK

Este monstruo de tracción a dos ruedas vale la friolera de 850.000 dólares, y conseguirlo seguramente nos llevará semanas de juego y muchas competiciones. Su tracción y sus brutales 600 caballos de potencia hacen de él un auto muy rápido, pero de control salvaje en superficies accidentadas.



NISSAN XTERRA RACE SUV

El principal todoterreno de carreras de Nissan cuesta 350.000 del ala y posee un rendimiento equilibrado. La combinación de tracción a las cuatro ruedas par el terreno escabroso y sus sólidos 365 caballos lo convierten en la introducción ideal al mundo de las carreras.



JEEP GRAND CHEROKEE RACE UV

Los Jeep son los amos del mundo de los todoterreno. Al fin y al cabo, ¿cómo solemos llamar a este tipo de coches? Jeeps, ¿no? Pues eso. El Jeep Cherokee es un increíble corredor con tracción a las cuatro ruedas, más potencia que el Xterra y más tracción que el Tundra. Pura clase.

AL IGUAL QUE EN GRAN TURISMO, 4X4 EVO INCLUIRÁ LOS GRANDES FABRICANTES POR LOS QUE SE VUELVEN LOCOS LOS ENTUSIASTAS DE ESTOS VEHÍCULOS, INCLUYENDO LOS GIGANTES AMERICANOS ASÍ COMO SUS HOMÓLOGOS JAPONESES



Además del modo Carrera encontramos los modos Contrarreloj, Carrera Rápida y Versus. A pesar de su prometedor aspecto y el buen promedio de cuadros por segundo, que mantiene una buena velocidad y prestancia, echamos en falta un modo para cuatro jugadores, más vehículos en pantalla y (aunque ya sabemos que, hoy por hoy, resultaría imposible) las partidas *on-line* de la versión Dreamcast. Aún así, estamos seguros de estar ante uno de los juegos de conducción más prometedores (lo cual no es decir mucho, viendo la cantidad y calidad de los existentes) del catálogo para Playstation 2.

ARRIBA

ESCENARIOS DE LUJO
PUEDES COMPRAR Y MEJORAR EL 4X4
CORRER CAMPO A TRAVÉS

ABAJO

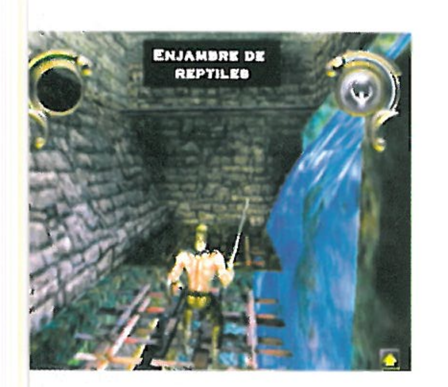
FALTA EMOCIÓN
SMUGGLER´S RUN ERA MEJOR
FALTAN VEHÍCULOS EN CARRERA

VALORACIÓN PARCIAL

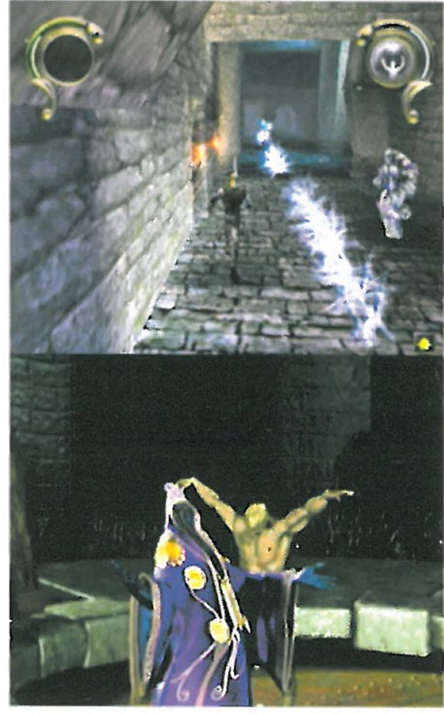
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	2,5

PUNTUACIÓN 









Aquí podéis ver a Rappel haciendo un rito contra el mal de ojo a Lauren Postigo.

WARRIORS OF MIGHT & MAGIC

GUERREROS EN LA NIEBLA

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**AVENTURA**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**3DO**
EDITOR	**3DO**
DISTRIBUIDOR	**VIRGIN**
PRECIO	**9.990 PESETAS**

Los 32 bits de la PlayStation y los señores de 3DO no han hecho nunca buenas migas (¿os suena por casualidad una saga llamada *Army Men*?). Después de catar las 'bondades' de este *Warriors of Might and Magic* ya podemos comenzar a intuir que los 128 bits de la PS2 tampoco se van a llevar muy bien con la compañía con mayor índice de productividad del planeta. Porque algo que está al alcance de muy pocos desarrolladores (que un juego de una consola técnicamente inferior sea mejor a su versión más 'potente') queda perfectamente reflejado en este título, mucho menos jugable y con menos atractivos aún que el *Warriors* de PlayStation.

TODO CAMBIA PARA QUE NADA CAMBIE

Una cosa hay que agradecer a 3DO, que ha realizado una auténtica machada (para lo que nos tiene acostumbrados): a la hora de trasladar el *Warriors of Might and Magic* de PSX a PS2 no ha optado por la sencilla solución de copiar hasta el último elemento del original con unos gráficos con algo más de resolución. Para esta ocasión, aunque se mantiene el mismo protagonista (el 'armario' de Alleron con su máscara de Carnaval maldita) y el objetivo es más o menos igual (restablecer nuestro buen nombre y honor perdido después de haber sido maldecidos por un brujo pirujo) se han añadido nuevos y más enrevesados niveles, algunos realmente gigantescos, se han intentado dar unos toques (bastante simples, todo sea dicho) de aventura con frecuentes diálogos y un intento desesperado de desarrollo de personajes, y se ha ampliado el número de *quests*, ítems que recolectar, hechizos y secretos.

WARRIORS TIENE UN CONTROL INSUFRIBLE QUE MUESTRA TODAS SUS EXCELENCIAS EN UNOS RIDÍCULOS COMBATES SIN NINGÚN TIPO DE EMOCIÓN, CON UNA ESTUPIDEZ ARTIFICIAL DE LOS ENEMIGOS BOCHORNOSA

Pero de nada sirve todo este esfuerzo si dos aspectos fundamentales fallan más que la alarma antinciendios de *El Coloso en Llamas*. Por un lado tenemos el aspecto técnico: pese a disfrutar de unos gráficos más o menos correctos, asistiremos a una auténtica orgía de escandalosas ralentizaciones, ortopédicas animaciones, cámaras alocadas y una lección maestra de cómo utilizar sin contemplaciones la niebla en los escenarios exteriores que nunca habíamos llegado a imaginar en un juego de la flamante PS2. Y además, *Warriors* tiene un control insufrible que muestra todas sus excelencias en unos ridículos combates sin ningún tipo de emoción, con una 'inteligencia artificial' de los enemigos paupérrima y basados en el 'sofisticado' mecanismo cubrirse-pegar-cubrirse-pegar. Aunque el *Warriors* de PSX no era ninguna



maravilla, por lo menos permitía jugar durante unas horas, algo que en esta versión de PS2 es mucho más complicado. Desde luego, los 128 bits de la consola de Sony nunca dejarán de sorprendernos... en todos los sentidos.

ARRIBA
- INMENSOS ESCENARIOS
- ESTÁ EN CASTELLANO
- NO ES UN PLAGIO DEL DE PS ONE

ABAJO
- TÉCNICAMENTE NEFASTO
- CONTROL Y CÁMARA *MADE IN* 3DO
- SOPORÍFERO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	2,5
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	1,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	1

PUNTUACIÓN  





MDK 2 ARMAGEDDON

¡LA QUE SE VA A *ARMAGEDDONAR*!

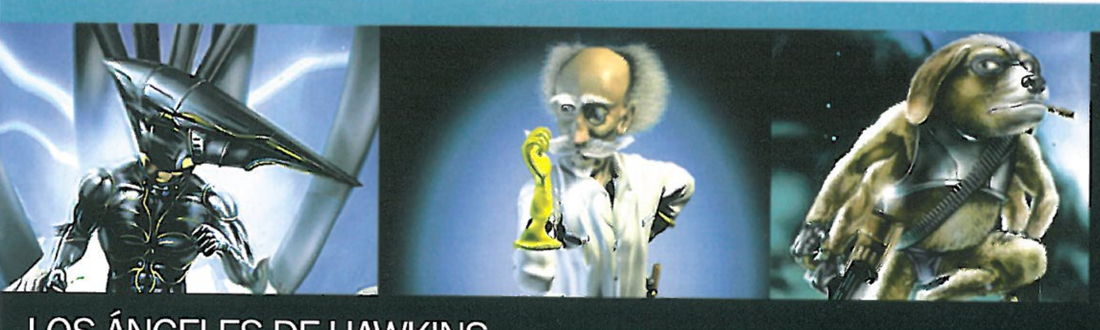
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **BIOWARE**
EDITOR **INTERPLAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **9.990 PESETAS**

Los programadores de *MDK2 Armageddon* prometieron que este juego puliría en su versión de PS2 todos los fallos detectados en otras plataformas para alcanzar la ansiada perfección. Tras ver el resultado final, tenemos que constatar que los cambios, tal como ha sucedido con la operación de nariz de Paula Vázquez, no han sido todos para mejor.

Pero empecemos dando las buenas noticias: gracias a su nivel de dificultad ajustable, *Armageddon* es una experiencia infinitamente más disfrutable que las versiones de *MDK2* para Dreamcast y PC (el final era más difícil de ver que a El Fary en la NBA). Lo malo es que el juego tiene un motor 3D notablemente más brusco que el visto en Dreamcast y que a veces sigue siendo algo irritante.

GRACIAS A SU NIVEL DE DIFICULTAD AJUSTABLE ARMAGEDDON ES UNA EXPERIENCIA INFINITAMENTE MÁS DISFRUTABLE QUE LAS VERSIONES DE MDK 2 PARA DREAMCAST Y PC

MDK 2 se puede describir como un atípico juego de disparos en tercera persona en el que tienen especial relevancia los saltos plataformeros y un sentido del humor ciertamente surrealista (gracias al estupendo doblaje al castellano se pueden seguir los chistes). El gran hecho diferencial entre el primer *MDK* y su secuela es que ahora el jugador maneja a tres personajes diferentes, cada uno de los cuales tiene un control diferenciado que da bastante variedad al título. Este es un buen juego que entretendrá sin problemas a los amantes de la acción más exigentes (los menos exigentes siempre pueden alquilar un DVD de Charles Bronson).



LOS ÁNGELES DE HAWKINS

Tres son los Panchos, los mosqueperros, los pelos de nuestro director y los protagonistas de *MDK 2*. Ellos son los únicos que nos pueden salvar de una invasión alienígena, así que quédate con sus caras:

KURT HECTIC

Bajo su ajustado traje de látex que causaría furor en un concierto de los Village People se esconde, Kurt, el mejor francotirador a este lado de la vía láctea. Es una auténtica delicia utilizar el zoom de su casco.

DR. FLUKE HAWKINS

El loco inventor Fluke es el creador de dos instrumentos que pueden salvar a la humanidad: el traje de Kurt y el perro robótico Max (el teléfono móvil con cable curiosamente no alcanzó el éxito esperado). Aunque salta menos que Pavarotti con traje de buzo, al menos tiene la capacidad para combinar objetos para solucionar puzzles.

MAX

Max es un chucho cibernético creado por el Dr.Hawkins que tiene un clara afinidad con Sara Montiel (y no tiene nada que ver con que su cuerpo se haya modelado en un quirófano): se pirra por los puros caliqueños. A la hora de jugar, sus cuatro brazos armados le dan una gran potencia de fuego que ya quisiera para sí *El Coloso en Llamas*.

ARRIBA
TRES PERSONAJES AL PRECIO DE UNO
DOBLAJE ESMERADO
DIFICULTAD ASEQUIBLE PARA HUMANOS

ABAJO
EL MOTOR 3D ES ALGO BRUSCO
GRÁFICOS IRREGULARES
A VECES CRISPA LOS NERVIOS

VALORACIÓN PARCIAL

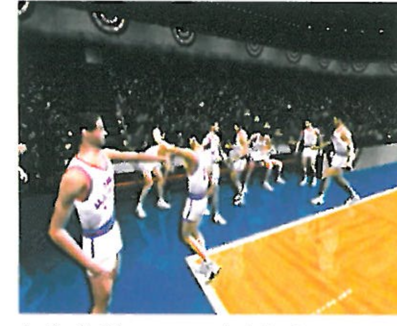
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN 

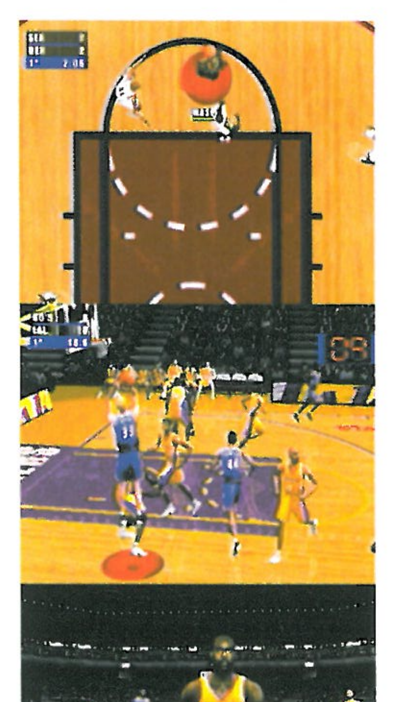








Arriba "¿Cómo que preferís ir al cajerillo automático? ¡Haced el favor de ir al banquillo de una buena vez!"



Los jugadores de *NBA Live* son como los redactores de Planet: siempre están encima de la 'botella'.

NBA LIVE 2001

I DON'T LOVE THIS GAME!!!!

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **POR DETERMINAR**

La saga *NBA Live* para PlayStation ha sido uno de los estandartes para los aficionados al género baloncestístico en 32 bits. Pero en su primera aparición en PS2 hemos de reconocer que la decepción que puede causar este esperado juego para todo amante al deporte de Fernando 'Pato' Romay (y sobre todo para los que se hayan echado una partida con el soberbio *NBA 2K* de Dreamcast) puede ser de absoluto escándalo. Porque es inaceptable que una saga del merecido prestigio de la de Electronic Arts haya descendido con la llegada de los 128 bits a unos niveles de dejadez técnica, floja jugabilidad y falta de atractivo como los que presenta este juego, que da la sensación de estar menos elaborado que los guiones del programa televisivo *Crónicas Marcianas*.

BÁSKET AL RALENTÍ

Viendo las capturas de este juego o alguna imagen de sus secuencias intermedias de celebraciones de canastas o lanzamientos de tiros libres uno puede llegar a creer que jugar a *NBA Live 2001* es lo más cercano a presenciar una retrasmisión televisiva de baloncesto con nosotros como protagonistas. Pero nada más lejos que la realidad, ya que en todo momento tendremos la sensación de estar jugando la repetición continua de un partido más que su desarrollo real, debido a las robóticas animaciones de los jugadores que más que con *motion-capture* parecen echas con *slow-motion*, las deslucidas repeticiones (toda una obra maestra del clipping en 128 bits) y como punto culminante, el tremebundo motor gráfico del juego, que dudamos que alcance mucho más de 20 cuadros por segundo. Esta absoluta falta de fluidez (¡os juramos por Angelina Jolie que los *NBA Live* de PSX son más suaves que éste!) repercute en una constante desorientación jugable al ver los movimientos de los jugadores 'pasito a pasito', y causa una sensación de ralentización perpetua del juego. Ante esta coja jugabilidad poco importa disponer de una completa base de datos actualizada de todos los equipos de la NBA, comentarios de Andrés Montes, equipos históricos (aunque causa mucha grima ver a leyendas como Magic Johnson deambulando por la pista como un zombie con reúma a causa de la sensación de brusquedad general) y un modo uno-contra-uno que es el único refugio jugable del juego (¿tal vez porque el motor gráfico sólo mueve dos tipos y trabaja menos que el peluquero de Kojak?). Si con *NBA 2K* la Dreamcast ha sido capaz de trasladar los sueños del baloncesto a los 128 bits, este *NBA Live 2001* de PS2 se ha quedado con las pesadillas. Esperamos mejoras.

EN TODO MOMENTO TENDREMOS LA SENSACIÓN DE ESTAR JUGANDO LA REPETICIÓN CONTINUA DE UN PARTIDO MÁS QUE SU DESARROLLO REAL

ARRIBA
LICENCIA OFICIAL NBA
DOBLADO Y TRADUCIDO
EL MODO UNO CONTRA UNO SE PUEDE JUGAR...

ABAJO
...PERO EL RESTO DEL JUEGO CUESTA HORRORES
MOTOR GRÁFICO ABOMINABLE
SIN FEELING, NI REALISMO, NI DIVERSIÓN

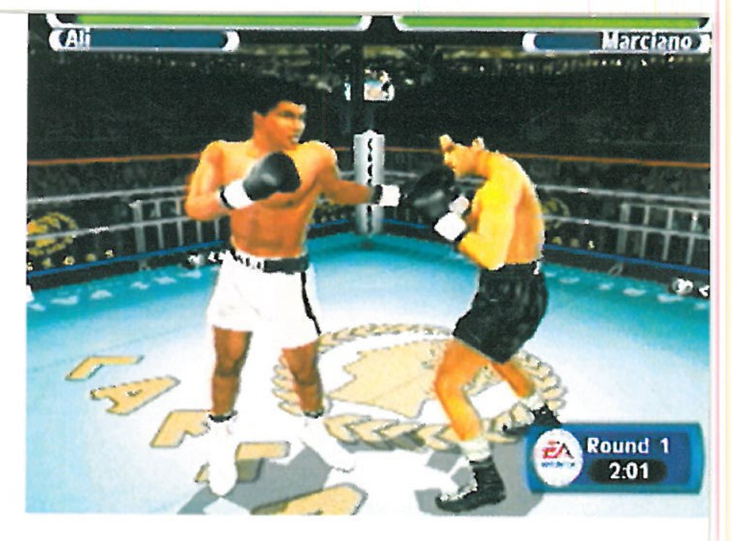
VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	2,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	1,5

PUNTUACIÓN 







KNOCKOUT KINGS 2001

YO HICE A ROQUE III

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**DEPORTIVO**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**BLACK OPS**
EDITOR	**EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR	**EA**
PRECIO	**10.990 PESETAS**

Desde que Poli Díaz dejó los cuadriláteros y empezó a ganarse la vida con ese músculo que no se trabaja en los gimnasios (vamos, que se metió en el porno), el interés hacia el boxeo en España ha decaído dramáticamente. Así que un simulador pugilístico como *Knockout Kings 2001* tiene en estas tierras menos mercado que un disco de duetos de Jesulín de Ubrique y Pedro Ruiz. Y si encima, en esta ocasión, EA Sports ha delegado su desarrollo en Black Ops (autores del lamentable *El mañana nunca muere*), está claro que tiene este juego tiene el futuro más negro que la maquinilla de afeitar de Holybear.

El nivel de este equipo de desarrollo se ve claro cuando asistimos al espectáculo de unos púgiles que, pese a contar con un magnífico modelado, están muy mal integrados en los escenarios. Aún peor, hay tanto clipping que los puños atraviesan la cara del contrario sin tocarlo, y nos veremos rodeado por un público formado por un grupo de píxeles más plano que el encefalograma de los concursantes de *Gran Hermano*.

LO PEOR DEL JUEGO ES LA ABSOLUTA FALTA DE REALISMO DE LOS COMBATES, CON BOXEADORES QUE SIGUEN CON UN CUTIS SUAVE Y FRESCO AUNQUE SE LLEVEN MULTITUD DE GOLPES

VEROSIMILITUD POR LOS SUELOS

Pero lo peor del juego es la absoluta falta de realismo de los combates, ya que los golpes parecen tener menos fuerza que la cabellera de Drako... algo que reafirma la inalterable faz de los boxeadores, que siguen con un cutis suave y fresco aunque se lleven más golpes que el amor propio de Paco Porras. No ayuda precisamente la falta de agilidad de los combates, que está provocada por tres factores: la exasperante lentitud de los golpes (el Dynamic Punch Control que se anuncia en el manual del juego tiene tanta utilidad como el Ziritione), la falta de agilidad de unos púgiles y los abundantísimos tiempos de carga, que rompen el poco ritmo que tiene este DVD.

Lo más positivo proviene de la misma saga *Knockout Kings*: la gran cantidad de púgiles de todos los tiempos a escoger, desde Evander Holyfield a Rocky Marciano (se echa de menos a Rocky Carambola), además de la gran novedad de poder combatir con féminas. Pero el resto de características de este juego lo hacen inferior a su anterior edición, que pese a ser gráficamente peor contaba con una jugabilidad y una capacidad de diversión mucho más notables.

ARRIBA
- EL MODELADO DE LOS PÚGILES
- MUCHOS BOXEADORES PARA ESCOGER
- METER PIÑOS SIEMPRE ES DIVERTIDO

ABAJO
- AMPLIO MUESTRARIO DE DEFECTOS GRÁFICOS
- MENOS VEROSÍMIL QUE LA SONRISA DE LA GEMIO
- LOS ETERNOS TIEMPOS DE CARGA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	2
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	2

PUNTUACIÓN 





Los protagonistas de este juego tienen más tendencia a pegarse que un bocata de esparadrapo.




FINAL FANTASY IX
(SEGUNDA PARTE)
¡POR FIN ESTÁ AQUÍ! LA ÚLTIMA ENTREGA DE LA MÁS FAMOSA SERIE DE RPG DEL MUNDO ES LA MÁS GRANDE Y MEJOR HASTA LA FECHA. AQUÍ EMPIEZA LA SOLUCIÓN DEFINITIVA DE PLANETSTATION. SIN ELLA ESTARÁS PERDIDO...
1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
EDITOR SQUARE EUROPE
DISTRIBUIDOR INFOGRAMES
PRECIO 9.990 PESETAS

DISCO 3

NIVEL 1 ¡LARGA VIDA A LA REINA GARNET!

Dirígete a la orfebrería. Allí tienen montones de ítems nuevos, y ¿sabes qué? También tienen esas ajorcas que buscabas en la aldea de los magos negros. La armería de al lado también tiene algunas novedades. La mamá de Tom deambula por ahí fuera buscando a su retoño. Estate atento por si lo ves en tus paseos. Marcus y Blank están ante el teatro, y quieren que entres con ellos. No lo hagas todavía, aún te queda gente con quien hablar. Tom está justo a la vuelta de la esquina. ¡Ha vuelto a perder a Mittens! Entra en la capilla y dale a Kupó el mensaje. Kupó también tiene una misiva de Mogrika, Un ítem especial, ¿eh? Me pregunto qué será. Cómprale los ítems a Stilzkin antes de irte. Ya puedes ir a ver la función.

El profesor Toto entra en la sala de Daga y le devuelve las piedras que Brahne le quitó. Ahora el ópalo, el topacio y la amatista serán tuyos. Luego Toto se topa con Eiko. Ésta aún no ha renunciado a Yitán y de alguna forma convence al profesor para que la ayude a escribir una carta de amor. El profesor repara en su cuerno y empieza a sumar dos y dos. Eiko sale disparada como un cohete. Tan rápido va que choca con Bakú. Como éste está tan hinchado, Eiko rebota en él y se engancha en la barandilla. ¡Otra



vez esa maldita cinta! ¿Cuándo aprenderá? Bakú accede a llevarle la carta a Yitán. Oh, no, esto tiene pinta de torcerse mucho... ¡y así es! Ahora Beatriz cree que Steiner le escribió la carta a ella. Pensándolo bien, quizá una novia sea lo que necesite para que se le suavice un poco el carácter. Eh, nunca se sabe.

Ajá, parece que la psicología inversa de Bakú podría funcionar. Yitán accede a llevar a Vivi a ver a Daga. Por el camino deberías pasarte a ver a Ruby. Quién sabe, puede que te perdone por no haber ido. Kupó tiene correo de Stilzkin. Léelo y vete después al bote del castillo; ya debería estar en marcha. Si vas hacia la izquierda (tras bajarte del bote) verás que la puerta del puerto está abierta. Puedes bajar por la estatua de Neptuno al puerto, pero los guardias no te dejarán seguir avanzando.

Steiner es totalmente contrario a dejarte ver a Daga, pero cede en cuanto Vivi se lo pide; a él no le puede decir no, ¿verdad? Daga lleva puesto el vestido de la coronación. Está tan bella que Yitán no puede articular palabra. ¡Jolín, esto es como ver un culebrón! Daga y Eiko intercambian joyas. Ahora tendrás dos de las joyas que le dio el profesor Toto. También habrás perdido dos, pero ya deberías haber aprendido sus habilidades. Cae la noche y el desastre de la carta de amor va evolucionando. Esto es ridículo.

¡HIP, HIP, HIPITO!

Yitán está muy deprimido. Ahora que Daga va a convertirse en reina, no hay posibilidad de que estén juntos. ¿Una reina y un bandido? ¿Dónde se ha visto eso? Todos se van a ver el mini teatro de Ruby. Vivi está echando un vistazo por ahí: ha pasado mucho tiempo desde la última vez que estuvo aquí.

Pasa por delante de la tasca y habla con la madre de Hipito. Ésta sigue intentando que su hijo se ponga en forma; ¿por qué no le echas una mano? Ahí puedes hacerte con nuevas cartas. Tras vencer unas cuantas veces recibirás algunas cartas birriosas. Genial, justo lo que querías... Sin embargo, si sigues ganando los premios irán a mejor. Puedes adivinar en qué nivel está Hippaul hablando con él. Cuando llegue al nivel 30 recibirás una carta Tantarion. En el nivel 40 conseguirás una carta Casa Maldita. En el 50, una carta Cinta. En el 60, la carta Dragón Divino. En el 70, la carta Genji. A partir de aquí ya no recibirás más cartas. En el nivel 80 obtendrás el ítem clave As del atletismo. Pasado este nivel ya no recibirás más premios, pese a que Hipito no dejará de mejorar. De todas formas, tras el nivel 95 es prácticamente invencible.



NIVEL 2 EL GRAN TORNEO DE LAS CARTAS

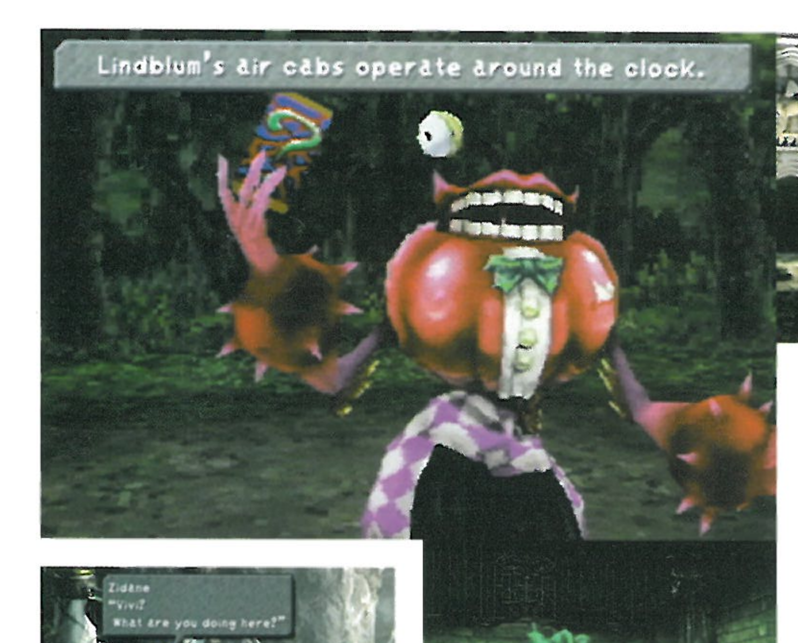
Mientras Yitán y Cía. parten para Treno, los hermanos bufones llegan a Alexandria. ¿Qué tramarán ahora? Deben de ser estúpidos si creen que Daga los dejará entrar. Mientras anden por ahí, nadie podrá relajarse.

Vivi decide aparecer por su hogar. La última vez que estuviste en casa de Quan averiguaste un poco acerca del pasado de nuestro pequeño mago negro. Tal vez deberías volver allí. Al llegar, Vivi estará mirando al océano. Harás un nuevo hallazgo sobre su pasado, que resulta de lo más inquietante. El bosque cercano tiene dentro un nuevo Ragtime con su pregunta. Deberías poder dar con él por lo menos dos veces. Mientras estás en la zona, deberías visitar Dali. La tendera Eva tiene algunas nuevas teorías sobre el juego de cartas, ¡y el alcalde no está! Ahora puedes registrar su casa. Examina el escritorio en busca de la Mini-Brahne. El molino ha dejado de funcionar, de modo que puedes pillarte los tesoros del desván. No hay nada más por hacer aquí; vuelve a Treno.

Ve a la orfebrería. Al pasar puedes escuchar a escondidas una conversación. Materia negra, ¿eh? Eso es lo que usó la reina Brahne para invocar a Odín. Puede que valga la pena hacer una breve visita a la casa de subastas. Pero antes ve a ver a la reina Stella. Ésta te dará un elixir y 10.000 guiles a cambio de los símbolos de Libra y Virgo. Ahora es momento de visitar la armería. Esta vez hay un monstruo distinto en la jaula: un Catoblepas. Ya te puedes imaginar que Yitán lo acabará con él, ¿no? Tu recompensa será de 15.000 guiles. Éste es el primer sitio que has



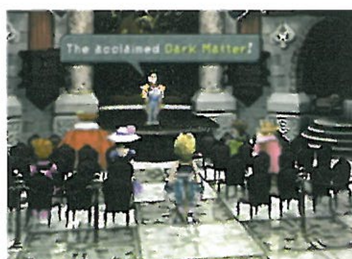




encontrad en el que vendan sables de coral. Píllate un par. Dirígete a la casa de subastas y échale el guante a la misteriosa materia negra. Ya deberías tener dinero en abundancia, o sea que 10.000 guiles o así no te supondrán un problema.

Es el momento del torneo. Tendrás que inscribirte en la mesa frente al estadio. Al parecer, el favorito para el primer lugar es una chica mona con uniforme de marinera. Yitán, Yitán.... uau, qué rapidez. Ahí lo tenemos ya.





NIVEL 3 QUE EMPIECEN LAS PARTIDAS

1ª ronda: Wake
¡*Tirao*! Este tío no tiene ninguna carta decente. Ganarás sin proponértelo.

Hay una STA antes de empezar la segunda ronda. Amarant está a punto de revelarse su pasado a Freija...

2ª ronda: Obispo de Cardona
Según lo valiente que te sientas, puede que te interese guardar la partida antes de empezar esta ronda. Igual te parece raro al principio, pero deberías intentar perder o empatar a menos que veas algunas cartas decentes sobre la mesa. Este jugador tiene unas interesantes cartas que bien valen la pena. El obispo tiene algunas cartas buenas, pero nada que no puedas superar.

No participes en la ronda final hasta haber visto todas las STA. Hay que explicar muchas cosas, o sea que deambula por ahí hasta haberlo visto todo.

3ª Ronda: Erin
Bueno, bueno, bueno, ¡pero si es el gran duque Cid! ¡Ja, ja, menudo bicho está hecho! Te las verás contra una burrada de cartas Buri. ¿Cómo lograste ser el campeón? Eres malísimo. Si no ganas aquí, más te vale seguir el ejemplo de Quina. Ganar esta ronda te reportará al menos una carta Buri y el Anillo de Vida.

El gran duque vino aquí con su nueva aeronave, el Hildagarde 2. Al parecer cree que algo malo se está cociendo. Qué curioso, Eiko pensaba que Mog también estaba preocupado por algo. Da la casualidad de que Eiko se presenta en ese preciso instante. Moogles siempre tiene un presentimiento cuando algo malo va a ocurrir. Alexandria está en apuros. ¡No! Daga apenas está en condiciones de hacer frente a ningún problema. ¡Tienes que volver lo antes posible!

NIVEL 4 ALEXANDRIA EN LLAMAS

Sólo hay una persona que diga tantas tonterías. Tiene que ser Kuja. Si Kuja está aquí en Alexandria, tenemos un grave problema. No, no puede habérselas arreglado para obtener a Bahamut...

El rey de los dragones irrumpe a través de las nubes y empieza a causar estragos en los aledaños de la ciudad. Daga no sabe qué hacer. Asigna a los soldados sus diversas tareas; no importa quién haga qué. Tú sácalos ahí fuera lo antes posible. Daga se desmaya de repente. ¿Qué está pasando?

Steiner y Beatrix han salido a hacer lo que puedan por la ciudad. Equipa a Steiner; observarás que sus niveles están realmente bajos. Este pequeño ejercicio te permitirá ganar tres o cuatro niveles. Hay neblinoides merodeando por las calles. Acuérdate de sanarte durante la batalla, ya que no dispondrás de muchas ocasiones de tomar el control.

De pronto, Daga se despierta al son de la música. Poco se imagina que sólo ella puede oírla, ya que suena en exclusiva para ella. Alguna especie de campo de fuerza ha bloqueado todas las puertas, aparte de las que forman el camino que pretenden que sigas. Sube las escaleras hacia el amplio vestíbulo, tuerce luego a la izquierda y sube los escalones. Las estatuas bajarán sus espadas a medida que las dejes atrás. Alguien te está animando a seguir. Al cruzar la puerta, ante ti se





formará una enorme torre. Sube las escaleras hasta que no puedas avanzar más. ¿Y ahora qué?

La aeronave de Cid se aproxima con rapidez. De pronto el pendiente de Eiko empieza a brillar. Como por alguna suerte de impulso instintivo, Eiko corre a la parte frontal de la nave y se baja de un salto gritando "Debe de ser el veredicto final". Una fuerza mágica guía a Eiko hasta Daga y la sostiene en el aire, haciéndola descender poco a poco. Las dos lunas están alineadas. ¡Es la hora del juicio de Alexandria! Un descomunal par de alas sagradas envuelven el castillo como una madre protectora. Bahamut, airado por su injerencia, escupe una ardiente bola de fuego directa hacia el castillo, pero no sirve de nada. Alejandro responde con su Veredicto Final: una andanada de láseres impacta contra el dragón una y otra vez hasta que desaparece en medio de una explosión ensordecedora. Kuja parece impresionado. ¿Qué es lo que hará esta vez?

Lo que hace es provocar al Invencible. Esto no suena nada bien. ¿Qué es eso? Parece que lo tripula un caballero negro. Kuja se refiera a él como Garland, y se lo ve muy preocupado por su presencia.

Yitán ha llegado sano y salvo al castillo. Ahora tienes que ir donde están Daga y Eiko. Por el camino hay algunas tareas a realizar. Asegúrate de que todos hayan salido del castillo. Desaloja las bibliotecas y la cocina, pero hagas lo que hagas no hables con el libro de la biblioteca a mano izquierda. Habla con Mosh en el cuarto de guardia y graba la partida. Ahora es el momento de retar a ese libro. Ha estado pidiendo una buena paliza desde la primera vez que lo viste. ¡Que se prepare a diñarla! Es una batalla bastante difícil y te costará hacer morder el polvo a este pariente videojueguil del Libro Gordo de Petete, pero si tienes algún problema echa un vistazo al recuadro.

TANTARION

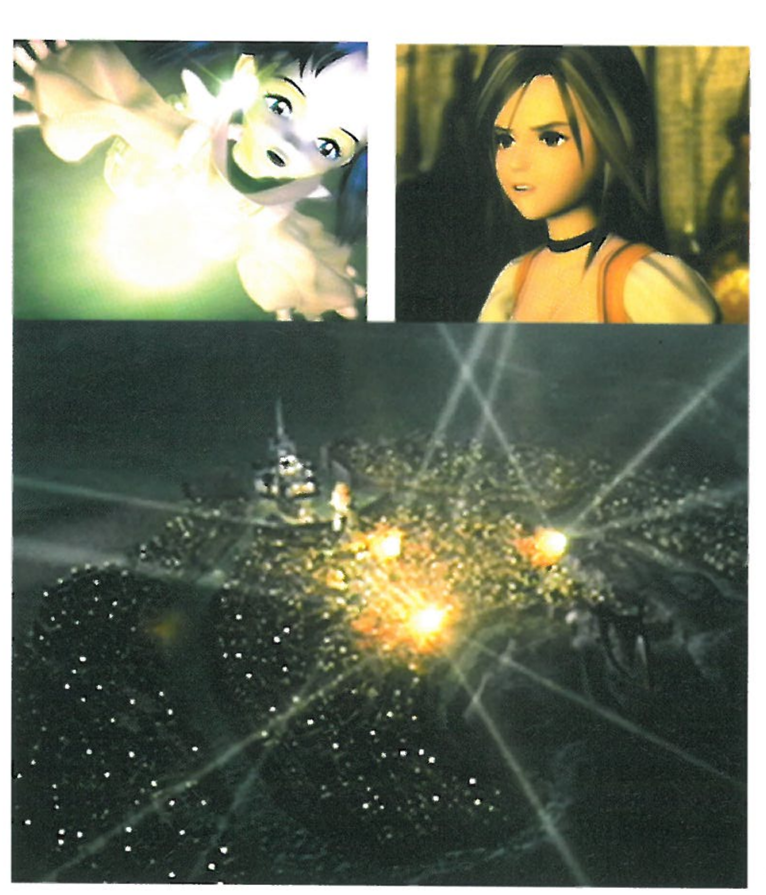
Nivel de estatus recomendado: 33
Jefe: Tantarion
Vit: 20.000
PH recibidos: 30
Ítems que lleva: Malla del demonio, tenedor de plata, elixir, éter
Ítems recibidos: Botas Hermes
Ataques: De cerca, Tormenta de Papel, Perdición, Estando abierto, Veneno.

Ésta va a ser una batalla muy, muy larga. Tu objetivo es atacar al diablo que se oculta en el libro. Una vez abierto el libro, ataques como Piro+ y el ataque estándar de Yitán le infligirán un daño de entre 2.000 y 3.000 de Vit, así que, en teoría, con siete u ocho impactos bastará. El problema es que el libro casi nunca está abierto por la página correcta. Cada vez que lo atacas se abrirá por una página al azar. Tres de cada cuatro veces no será la página adecuada y el libro se volverá a cerrar. Y cerrado, es letal. Su Tormenta de Papel, por ejemplo, le causará a Yitán un daño de 1.200 de Vit. Perdición lanzará una muerte gradual. Ésta es a mejor manera de matar a este tipo. Ten en cuenta que pese a que nosotros nos pasamos más de una hora intentando robar la malla del demonio, no lo conseguimos; ¡no te sorprendas si tú tampoco puedes! ¡El muy puñetero no las suelta ni a tiros!

Si Yitán se pone por debajo de los 1.300 de Vit en algún momento, dale una ultrapoción. Haz lo mismo si cualquier otro personaje se queda por debajo de los 1.000 de Vit. Lanza el Viento de Freis cada cuatro o cinco asaltos para garantizar tu seguridad. Haz que un personaje ataque al jefe. Puedes adivinar si va a ser la página correcta porque vacilará durante un instante tras mostrarte el número de la página. Si es la página equivocada, selecciona Atacar con otro de tus personajes. No ataques sin más con todos tus personajes, ya que comprometerás a gente que puede hacer falta para sanar a los demás, y el libro se cerrará de inmediato si usas un ataque físico contra él. Cuando se haya abierto por la página adecuada, usa Piro+ o el ataque estándar de Yitán. Cuando es un libro abierto, el jefe sólo puede lanzar Veneno, al cual los miembros de tu grupo deberían ser inmunes. Si alguno de ellos no lo es, sólo has de usar Antídoto.

Tendrás asimismo la opción de usar el periodo en que el libro está abierto para sanarte. Si no atacas al libro abierto, éste permanecerá abierto (lo cual no es peligroso) durante cosa de un minuto. Ve quedándote con el daño que infliges. Conforme te acerques al final, reanima a los personajes caídos. No querrás que se pierdan su recompensa, ¿no?





NIVEL 5
HABLA INVENCIBLE

Ahora que le has dado una lección a ese diablo descarado, es momento de dar con Daga. Ya sabes dónde está, y también sabes que el Invencible está justo sobre ella. Sabe Dios a qué estará esperando. No hay más individuos en el castillo y parece que Mosh no quiere moverse, así que vete directo a las torretas. Yitán convence a todos que se marchen mientras puedan. Esto tiene que hacerlo solo. Mientras Yitán sube las escaleras hacia donde le esperan Daga y Eiko, el Invencible decide romper su silencio. El castillo empieza a derrumbarse bajo las ondas de sonido; Yitán se lanza y agarra a Daga justo a tiempo. La forma como salen de ahí con vida se nos escapa a todos. Lo único que se ve es la ciudad entera hecha añicos.

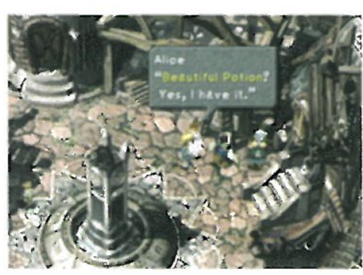


NIVEL 6
VIDA DE RANA

Te despertarás en el cuarto de invitados de Lindblum. La forma en que llegaste ahí es un misterio. El programa de reparaciones va bien; la ciudad empieza a parecer habitable otra vez. Toma el brazal del cofre y ve a tener una charla con Mogki. ¿Tú no estabas en el pasaje de los fósiles no hace mucho? Pilla el correo. Mooden debería estar en la posada. Blank cree que probablemente Daga esté arriba, junto al telescopio. La nueva reina no parece tener muchas ganas de hablar. Tal vez deberías dejarla sola un rato. De todos modos Cid quiere verte. Habla con los guardias y pasa por la entrada superior. La reunión tendrá lugar en la sala de conferencias.

Justo cuando la reunión está más animada, irrumpe Eiko. ¡Al parecer Daga ha perdido la voz! Encontrarás a la princesa en el cuarto de huéspedes. ¡Qué raro! Realmente ha perdido la voz. Yitán está que echa humo. La única forma plausible de llegar hasta Kuja es construir otra nave aérea. Para ello tendrás que encontrar una manera de revertir al gran duque a su forma humana. El profesor Toto recuerda una antigua





receta para la metamorfosis. Ésta implica mezclar la Poción Misteriosa, la Poción Prístina y la Poción Sospechosa en una proporción de 5, 2 y 3. Sin embargo estos ingredientes ya no se utilizan, así que ¿dónde vas a conseguirlos?

De ahora en adelante, cuando hables con la gente podrás preguntarles acerca de la poción. Ve a la posada. Podrás dejar un comentario en el escritorio. Dale el mensaje a Moodon, quien está en el piso de arriba. Ve a la siguiente área (el área del fanático de las cartas Gon) y registra por la izquierda en



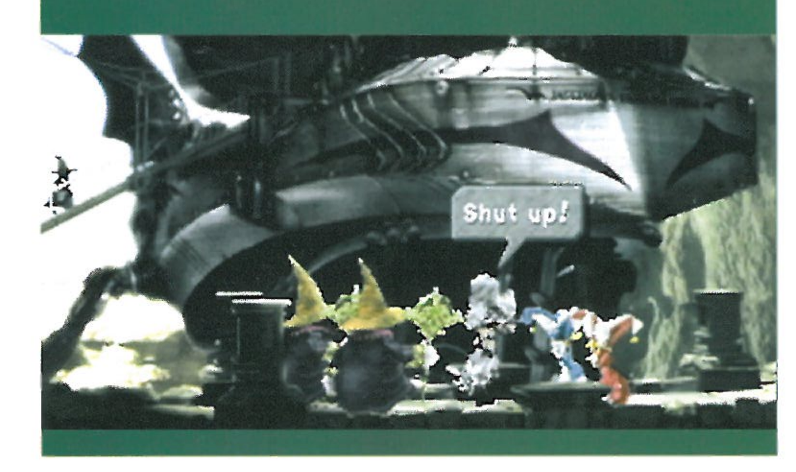
busca del símbolo de Sagitario. Los huevos de paloma que había en casa de Gon ya han eclosionado, y puedes recoger algunos ítems más. Mira también la última versión de *El Coleccionista de Cartas*. La Poción Prístina se puede encontrar en la tienda de Alice. Dicha tienda ha quedado destruida, por lo que ahora no le sirve de nada. Alice está junto a la armería. Pásate por ella porque tienen nuevos juguetes para Vivi, Eiko y Daga.

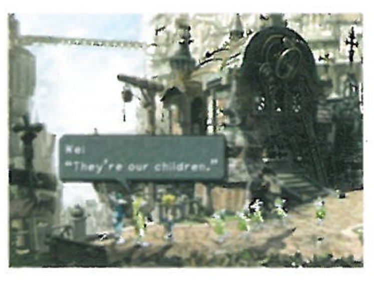
Para el segundo ingrediente tendrás que ir al barrio teatral. Wei y Kal te saludarán desde la estación. ¡Ya han tenido a sus hijos! La Poción Sospechosa se halla en el rincón de la casa del artista Michael. Eso sí, tendrás que preguntarle por ella antes de poder llevártela. También hay un lapislázuli en el cofre. Cinna, que es quien tiene la Poción Misteriosa, está reacondicionando el escondrijo de Tantalus. Hazte con la poción, entra luego en la guarida y registra los cofres. Vuelve en el taxi al distrito de negocios. El ingeniero del distrito industrial estará sentado en el banco. Sólo estará ahí cuando llegues de otra estación. Tiene algunas cartas nuevas bastante interesantes y sería una buena idea retarle. Es un jugador muy bueno, así que ve con cuidado y tómate tu tiempo. Ahora es momento de volver a ver a Cid.

¡Por fin! La aeronave ya se puede arreglar. El profesor Toto aplica la poción y, abracadabra... ¡se convierte en rana! ¿Qué diablos pasa? Con la aeronave ya no cuentes. Tendrás que usar una de las naves de la flota de Alexandria. Vivi sugiere ir a la aldea de los magos negros a fin de averiguar por qué algunos de ellos se fueron con Kuja. Por nosotros vale.

SIETE VIDAS

Cuando ya creías que estaba muerto, va y aparece otra vez. Kuja logró alejarse en el Hildagarde 1, y se ha llevado con él un puñado de lugareños de la aldea de los magos negros. Sin duda les ha ofrecido una vía más larga o algo igual de imposible. ¿Adivinas quiénes se arrastran a sus pies como un par de sanguijuelas? Exacto, Ton y Son. ¿Cómo se las arreglan para seguir con vida?









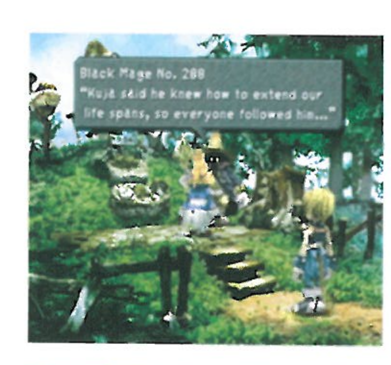


NIVEL 7
TRAS LA PISTA DE KUJA

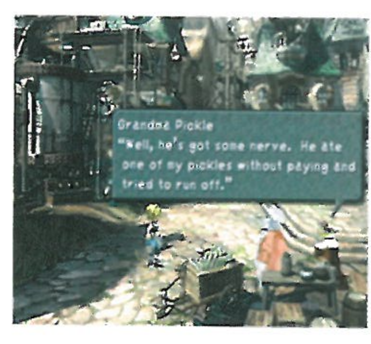
Quina ya vuelve a las andadas. Algún día aprenderá que nadie da nada a cambio de nada. Seguro que se mete en algún lío; más vale que vayas al puesto de los encurtidos. Paga los vicios de Quina y vete luego a la Puerta Serpiente. Hay un brazal quimera en el cofre junto al tren. Sal afuera y salta a la nave. Usa el mapa para llegar a la playa pero visita primero el pantano de los Qu. Si atrapas 31 ranas, Quale te dará el tenedor sibarita. Ahora dirígete a la aldea de los magos negros. Todo el mundo se ha ido, salvo tres personas: el líder de la aldea y los dos guardianes de los chocobos. Al parecer se fueron porque Kuja les ofreció alargarles la vida. Llegarás al corral del chocobo justo cuando el bebé sale del huevo. ¡Ooooh, qué mono! Los sentimientos del líder de la aldea le pueden y desembucha el paradero de Kuja. Está en el lado este de este continente, debajo de arenas movedizas.

Dirígete al este a lo largo de la costa hasta llegar a una playa pequeña. En el bosque puedes participar en otra preguntita. El desierto de Kiera está dominado por gusanos de tierra. Estos bichos son enormes, tienen una Vit descomunal y pueden hacerte mucho daño. Hay una manera de tratarlos, claro: son vulnerables a Sueño, Mudez y Ceguera. Además Yitán puede matarlos con dos impactos (a veces uno). Deberías poder ver cuatro remolinos de arena ante ti. Tres de ellos contienen antoleones, pero el que te queda más cerca por la izquierda es la entrada al escondrijo de Kuja.

Kuja está listo y esperándote: era una trampa desde el principio. Cuando vuelvas en ti, te hallarás en una salita que cuelga encima de una laguna de lava. No tienes más remedio que hacer lo que él dice.









NIVEL 8
EN BUSCA DE LA PIEDRA

Kuja quiere hacerse con una piedra especial del continente olvidado. No explica por qué no puede conseguirla él mismo, aunque insinúa que la zona tiene una barrera anti magia alrededor. Elige a tu grupo sabiamente. El nuestro consiste de Yitán, Steiner, Quina y Amarant. Daga resulta poco fiable por ahora. A causa de su estado no puede lanzar hechizos como es debido y no debería acompañarte. Además no serviría de mucho en un entorno de anti magia. Tras realizar la selección, Kuja os transportará al muelle. El Hildagarde os espera, junto con Ton y Son. Brrr, va a ser un largo viaje...

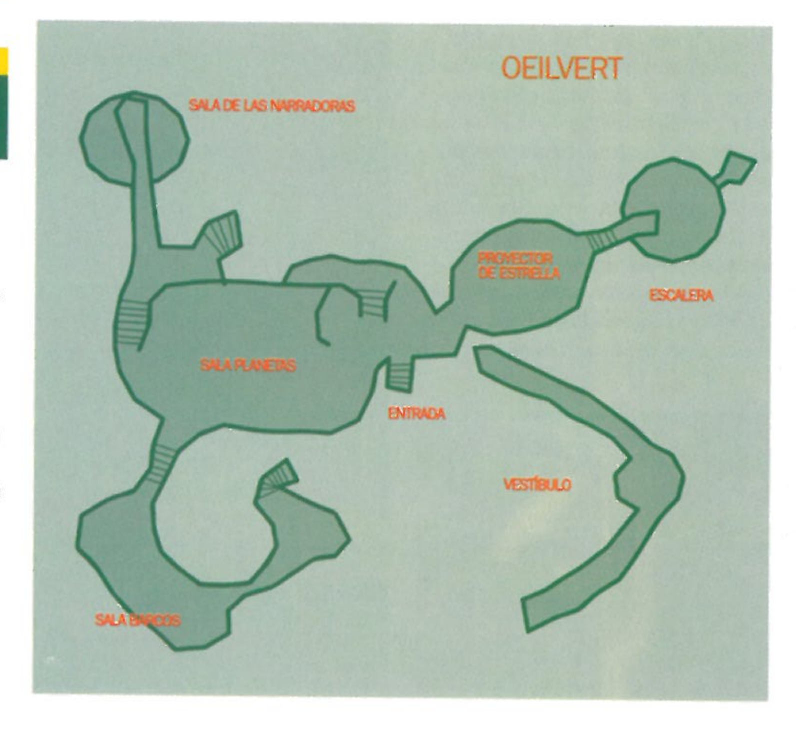
La aeronave no podrá dejarte en



Oilvert, de modo que lo hará en la entrada del cañón. Los hermanos burlones te venderán todo lo que necesites.

Antes de corretear rumbo a Oilvert, dirígete por el norte al pantano de los Qu. ¡Más ranas para Quina! Oilvert queda bastante al sur de aquí. Usa el mapa para abrirte camino a través del laberíntico desfiladero. Encontrarás armstrongs, adamantoises y cactuars. El problema con los grupos de cactuars es que lanzarán confusión sobre ti, con lo cual tu grupo impactará contra el cactuar oculto. Activa anticonfusión o bien ataca al personaje infligido para que se les pase el efecto. Al llegar allí te recibirá Moa. Éste, claro, se alegra de veros, y te pide que le lleves correo a Mooel. Además tiene cantidad de ítems nuevos que comprar. Oilvert está plagado de criaturas peligrosas. La única forma de avanzar es atacar sin cesar. Seguro que el epitaf (vulnerable a la aguja de oro) mata a uno de tus personajes, igual que hará el garuda; tendrás que aguantar que ese personaje no gane ninguna experiencia por esa pelea.

Hay cofres por todas partes, y sólo señalaremos los importantes. Sube las escaleras y toca el orbe de la sala contigua. Éste brillará al tocarlo. Se



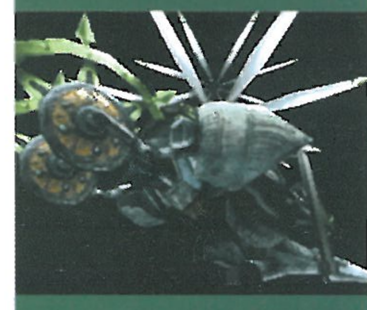


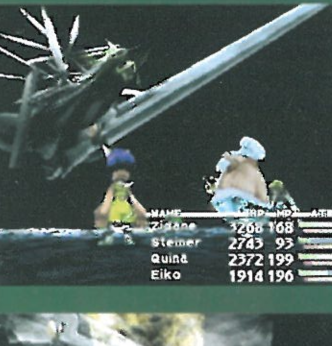
trata del interruptor del planetario de debajo. Entra en planetario desde la primera sala. Al acercarte al centro de la sala aparecerá un holograma. Mmm, no entiendo lo que dice. No importa. Baja por las escaleras a la sala de exhibición de naves. Hay cuatro orbes aquí dentro, y sólo funcionan en cierto orden. Tócalos numéricamente, tal como se indica en el mapa. Antes de irte puedes recoger una coraza blindada. ¡A desandar el camino tocan! Vete a la sala de exhibición de estrellas. ¡Mooel y Stilzkin están aquí! Dale a Mooel el mensaje. Mimoza está bastante tenso por culpa de Artemicion. ¿Y si le ha pasado algo? Cómprale a Stilzkin los ítems y graba la partida. Ve al gran vestíbulo. El orbe del centro contará la historia de un planeta llamado Terra —un nombre familiar, ¿verdad?—. La puerta de la sala de narraciones ya estará abierta. Por alguna razón, sólo Yitán entiende lo que dicen las voces. Ahora el símbolo de la exhibición de estrellas proyectará un holograma. ¡Un momento, eso parece Gaia! ¿Qué significará? Guarda la partida y vete al hueco de la escalera. La plataforma te bajará a la sala de la piedra gulug. No creerás que esto va a ser fácil, ¿no?

ARK

Nivel de estatus recomendado: 40
Jefe: Ark
Vit: 25,000
PH recibidos: 11
Ítems que lleva: Lanza sagrada, coraza blindada, cinto de fuerza, elixir
Ítems recibidos: Grava volátil
Ataques: Boomerang, Fotón, Torbellino, Viento propulsor

¿Pero qué...? ¡Es una nave mastodóntica! Como tal, sus ataques se basan en lo que lleva a bordo. Su Fotón dejará a cualquiera de tus personajes a 1 de Vit. Los otros tres movimientos dañarán un tanto a tu grupo en pleno. Este jefe es pan comido, siempre y cuando Steiner o Yitán tengan un Trance. El ataque de Trance se pulirá hasta 5.000 de Vit, y la Solución 9 de Yitán tendrá un impacto de 9.999 de Vit. Una vez más, el problema radica en robar los ítems. La lanza sagrada es especialmente chunga de conseguir. Si tienes un día malo no podrás conseguirla. Muerto el jefe, puedes pillar la piedra gulug, en potencia la salvación de muchas vidas, y salir de ahí.







NIVEL 9 ¡CROAC!

Como era de prever, Kuja ha roto su promesa. Un reloj de arena gigante se pone en marcha; cuando se agote, Vivi, Eiko, Daga y Freija ¡caerán a la lava de debajo! ¿Por qué no matarlos sin más, eh? Está claro que Kuja no tiene agallas para hacerlo él mismo. Cid es el único que no está encerrado. Todo depende de ti, ranita.

Oirás hablar a los magos negros acerca de una trampa que han preparado. Al parecer tienes que accionar todos los interruptores en orden para desactivarla. Mmm, parece demasiado fácil. Menuda sorpresa: si fueras una criatura de tamaño normal no sería un problema, pero para una ranita debilucha es una pesadilla. En la sala hay un monstruo enjaulado. Si te ve no te dejará acercarte a la llave. Pulsa el botón O para que Cid avance despacio. Quédate quieto cuando el monstruo mire alrededor y no te verá. Tómate tu tiempo; a fin de cuentas dispones de seis minutos. Ahora tienes que encontrar una forma de llegar al reloj de arena. Si pudieras levantar un lado de la balanza... Tienes que inclinarla hasta el tope, de modo que usa los pesos más pesados. Los pesos de hierro, barro y piedra servirán. ¡Genial, todos están libres! Ahora a salir de ahí. Antes que nada, vuelve a la sala de torturas. Mojita está allí y querría que le entregaras una misiva a Mogsam. Compra los ítems que necesites y guarda la partida.





NIVEL 10 HUIDA DEL PALACIO DE KUJA

Ahora controlaremos a los personajes que se quedaron en la fortaleza de Kuja. El primer corredor está vacío. Sube por las escaleras al siguiente corredor. Hay dos estatuas, una a cada lado. Enciende el candelabro de la izquierda. Un fulgor rojo saldrá de una piedra a la derecha. Examínala para recibir los aretes de hada. La siguiente sala contiene tres estatuas. Al intentar ir a la sala contigua, los ojos del ángel despedirán un brillo rojo y aparecerá un camino. Síguelo hacia el balcón y enciende la lámpara. Aparecerá un cofre en la sala de las estatuas. Entra en la siguiente sala y enciende el brasero más cercano y el de debajo de las flores. Cruza hasta llegar a otra sala con braseros. Enciende el de debajo de las flores rojas. Con esto abrirás el camino al área central. Vuelve a la sala anterior y enciende los braseros de la zona central. Ya puedes encender todos los braseros. El orbe volverá a brillar: ha aparecido una puerta en el área central. Toma la ajorca y cruza la puerta. Enciende el candelabro e inspecciona el orbe para recibir la coraza blindada. Hay un tramo de escaleras al final del corredor que te llevará a una galería. Enciende los candelabros y sigue el corredor hasta una biblioteca. Enciende los candelabros del fondo a la izquierda para crear una nueva escalinata. Trepa a la estantería más alta y enciende los candelabros. La estantería se correrá para revelar una entrada. Crúzala y hazte con el brazal de N'Kai. ¡Fantástico, con esto Vivi podrá aprender Agua! Ahora puedes encender las velas junto a la estantería inferior para descubrir otra entrada más.

Hay dos candelabros en la siguiente escalinata; enciéndelos ambos. Vuelve a la biblioteca y enciende el candelabro restante. Con esto destaparás una nueva entrada que lleva a otro candelabro. Enciende las velas para revelar un camino a través de la cristalera a mano izquierda de la biblioteca. ¡Aquí está Mogsam! Dale la misiva y guarda la partida.

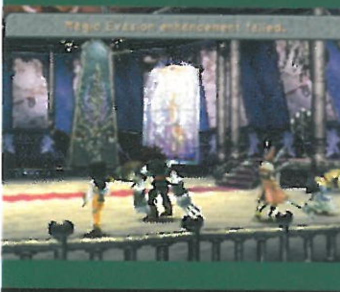
En la siguiente sala hay dos candelabros. Enciende los dos e

inspecciona el orbe para recibir la capucha negra, ¡con la cual Vivi aprenderá Muerte! Haz lo mismo en el otro lado para obtener el escudo de veneciano. Los ítems que has recogido en este palacio poseen muy buenos atributos, así que a estas alturas ya deberías estar equipado con todos. Sólo lo decimos para cerciorarnos. Para abrir el camino secreto, asegúrate de que sólo están encendidas las velas que hay a mano derecha de cada estatua. Sube a lo alto de las escaleras e intenta encender el candelabro. Oh, oh. ¡Algo nos dice que quizá no debiste hacer eso!

PILAR MÁGICO

Nivel de estatus recomendado: 41
Jefe: Pilar Mágico
Vit: 10.000
PH recomendados: 11
Ítems que lleva: DESCONOCIDO
Ítems recibidos: Elixir
Ataques: Espejo, Electro ++, Piro ++, Hielo ++

Todos los ataques de este jefe son básicos. Si te has equipado con los orbes, esto será un paseo por el parque. Lo primero que hará el jefe es lanzar espejo sobre sí mismo. Espejo no funciona si la magia ya ha sido reflejada, así que haz que Daga lance espejo sobre sí misma. Haz que todos los ataques mágicos reboten contra ella. Bueno, ésa es la forma técnica de hacerlo; sin embargo, Amarant debería efectuar ataques de entre 2.000 y 5.000 de Vit, ¡con lo cual de todos modos el jefe no durará mucho! Ahora que las defensas han caído, puedes encender las velas y entrar en el transportador.





NIVEL 11
¡TRAS ÉL!

Mientras...
El equipo de Yitán acaba de volver del continente olvidado. Recuerda que Yitán no sabe de la huida de sus amigos. El transportador del muelle te llevará esta vez a un sitio diferente. Kuja quiere que entres tú solo en la sala. ¡Uy, qué mal rollo que da esto! En la sala, Kuja te mostrará un foso. Maldición, ¿cómo los han capturado? ¡Caray, los dejas solos un par de minutos y mira lo que pasa!

Fuera, Steiner y Cía. están exaltados. De pronto, el equipo de Vivi aparece en el transportador. ¿Qué pasa aquí? El equipo corre en ayuda de Yitán; por culpa de sus piernecitas, Eiko no logra entrar a tiempo. Tom y Son, siempre tan oportunistas, se la llevan. Kuja se queda la piedra gulug y a Eiko, y se larga. ¡Tras él! Antes de irte, recoge la carta Nombrandt, junto a la mesa de la izquierda. Para cuando llegues al muelle, el Hildagarde ya se habrá ido hace mucho. Kuja debe de haberse transportado directamente a la nave. El mago negro que vigilaba el camino ya no está; sigue dicho camino hasta la escalera de cuerda. El único medio para salir de aquí es el Blue Narciss. Dale al interruptor y baja por la escalera.

El Blue Narciss es mucho más veloz que el Hildagarde, de modo que pronto lo alcanzarás. Kuja ha sobrevolado el continente perdido. Deberías poner a Yitán, Steiner, Daga y Quina en tu equipo. ¿Que por qué? En estos momentos Yitán y Steiner pueden matar todo lo que se encuentren, Daga es útil para infligir daño elemental a un grupo de oponentes y Quina puede aprender







¡YITÁN CONTRA EL VOLCÁN!

Vaya un sitio raro. Desde fuera da la impresión de ser una vieja fábrica abandonada repleta de enemigos. Y sin embargo es un lugar la mar de acogedor, ¡con su tienda y su sacerdote! Al parecer es el único lugar desde el que tienes una vista fantástica de la Isla brillante. Vete a la derecha desde donde está el sacerdote y llegarás a la tienda. En ésta hay a la venta un extenso surtido de nuevos artilugios; no te olvides de mirar en la parte de atrás en busca de un palo octagonal para Vivi. Y lo que es más importante, el sacerdote te confirma que Kuja pasó por aquí con Eiko. Se fueron a la montaña Gulug, ¡una zona antaño infestada de una raza de topos gigantes!









algunas habilidades nuevas. Graba la partida y vete por la izquierda hacia la estrafalaria construcción junto a las montañas Gulug.

NIVEL 12 EL VOLCÁN GULUG

Es hora de recuperar a Eiko. Mogrika está fuera. Ha recibido un mensaje de Artemicion; parece que está en algún tipo de apuro. Tranquilízala y quédate la misiva destinada a Moolan. Delante está el mirador desde el que se ve la isla brillante. ¿Tanto rollo para eso? ¡Si es sólo un bloque de hielo!

Vuelve con Mogrika y dirígete a la derecha. No tardarás en aparecer en Gulug. En esta zona hay ítems por todas partes; tantos, que sólo mencionaremos los importantes. Éstos son los enemigos que puedes encontrar aquí: hidras-gusano, granadas y dragones rojos. Todos temen al agua y al fuego, de modo que no deberías pasar apuros. Dirígete a la derecha. Al recorrer la primera sala algo pasará por encima. En fin, ya se ha ido. Cuando llegues a la cuerda con polea, no bajes por ella. Ve más allá y sube por el otro lado. Abre el cofre para hallar la horquilla dorada. Eso es todo por esta sección. Vuelve al principio (recuerda que hay una cuerda por la que aún no has bajado) y vete hacia la izquierda. En esta sala hay 10.000 guiles, así como una nota de uno de los topos. Sal afuera y baja por la escalera para hacerte con la gorra roja. Esta sección es segura; vuelve a la cuerda y deslízate por ella. Dirígete a la derecha y dale a Moolan el correo. Ella te pedirá que le entregues un mensaje a Mogtaka. Parece que el artemicion se ha estado friccionando con algo; algo que a los Moogles les gusta mucho. Sigue yendo hacia la derecha hasta entrar en una cabaña de dos pisos. Busca el aviso de la pared. Sal afuera y hazte con el manto de la tierra. ¡Algo te estará esperando cuando vuelvas adentro! Los dragones rojos no son muy difíciles de derrotar. Con Shiva, Hielo ++ y un par de ataques acabarás con ellos. Recuerda para el futuro que llevan elixires y que te recompensan con ¡11.000 EXP!

Vuelve al pozo y sigue hacia la izquierda. Hay otro aviso en la cabaña, además de la malla del demonio. Ésta es la protección que el Dantarián tenía (¡y no quiso darte!). Seguramente entonces habría sido de gran utilidad. Hay otra puerta junto a la entrada de la cabaña; dicha puerta te conducirá ante Mogtaka. Dale el correo. Uau, se están exaltando bastante con lo del artemicion. Puede que estén celosos de su pequeño vicio. Los escalones te llevarán a otra cabaña, dentro de la cual te atacará un dragón rojo. ¡Eso es! Vuelve al puente. Mediante los avisos habrás visto que hay que tirar tres veces de la palanca para que funcione. Deslízate hacia abajo y vence a los dragones rojos.



MELTIGÉMINIS

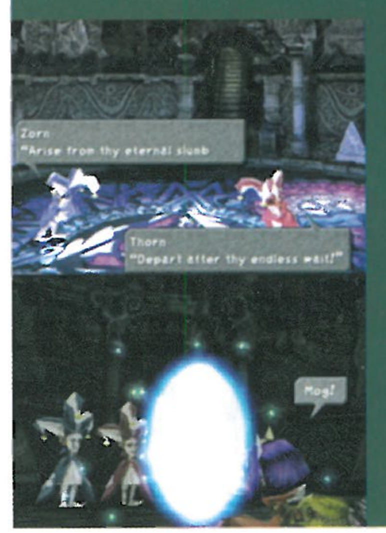
Nivel de estatus recomendado: 43.
Jefe: Meltigéminis.
VIT: 20.000.
PH recibidos: 11.
Ítems que lleva: Peto de Ogro, Coletero de Oro, Vacuna.
Ítems recibidos: Vacuna.
Ataques: Polvo venenoso, Bio, Humo vírico.
Te resultará muy difícil conseguir el peto de ogro de este jefe, pero no te preocupes; tampoco es para tanto. Usa Vacuna con quien quede infectado y machácalo con invocaciones y ataques físicos.

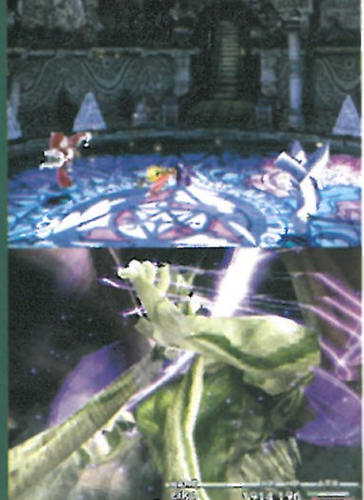


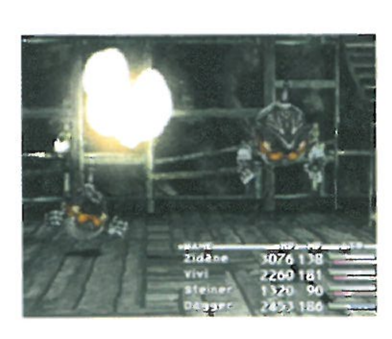


¡MOGU EN TRANCE!

¡Nooo! ¡Demasiado tarde! Ton y Son ya han iniciado el proceso de extracción. Lo que pasa es que no parece funcionar. Será porque sólo tiene seis años, ¿no? No, se ve que es sólo un mito. La auténtica razón es que Eiko posee en su interior el poder de un espíritu de invocación. ¡Mogu es el espíritu! Bueno, no exactamente, sino que el espíritu adoptó la forma de Mogu mientras crecía. ¡Por fin los gemelos burlones tendrán lo que se merecen!
Kuja empieza a echar pestes de algo relacionado con almas. Está en su propio mundo, pero de algún modo tienes la sensación de que se propone algo de lo más peligroso. ¿Qué ha dicho de los gemelos? ¿Que en realidad no son gemelos? ¿Pero de qué habla? ¡Oh, oh!

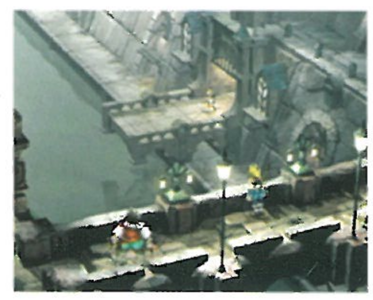






NIVEL 13
EL PLAN DE HILDA





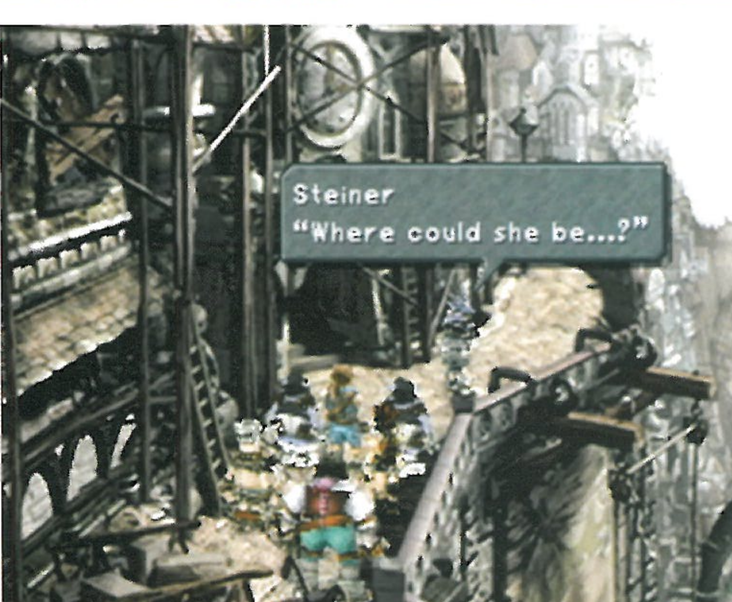
Derrotado el jefe, tendrás un respiro de un par de segundos. Kuja ha soltado la bomba sobre los magos negros: no puede prolongarles la vida, y nunca tuvo esa intención. Bueno, aquí viene el consabido "te lo dije". Se oye venir la voz de una mujer desde la sala a tus espaldas. ¡Es Hilda! Kuja la retenía ahí, y al estilo James Bond, ¡le contó todo su plan maestro! Es hora de volver a Lindblum y organizar tu plan de ataque.

Yitán se despertará en el cuarto de invitados de Lindblum. Mogki querría que le entregaras un mensaje a Kumool. Por fin Cid vuelve a ser humano. Hilda os pondrá al corriente a todos de los planes de Kuja. Parece que tu siguiente misión será ir al castillo de Ipsen en el continente olvidado. De repente te das cuenta de que Daga no está ahí. Tras una intensa búsqueda, Beatrix te recomendará el cementerio. También te pide que le des a Daga el valioso granate. ¡Prueba a equiparte con él para ver qué hace! Tras mucho cavilar, la princesa se ha librado de su dolor y ¡ya puede volver a hablar! Como símbolo de su nuevo comienzo, toma la daga de Yitán y se corta el pelo a lo *garçon*. ¡Uau, sería una estilista excelente!









NIVEL 14
¡CARTAS A PUNTA PALA!

El Hildagarde 3 está a punto para zarpar. Es hora de irse. Antes de ir al castillo de Ipsen, deberías ganar algo más de experiencia. Dirígete a la isla Palmnell. Aquí encontrarás gatos Dame, pulpos gigantes y zombis ballena. El que deberías buscar con más ahínco es el Gran Dragon, ya que te brinda la friolera de 35.000 de EXP. Posee una enorme cantidad de Vit, pero con la Muerte de nivel 5 te lo cargarás en un periquete. Pasa el rato por aquí hasta estar por lo menos en el nivel 50. Ahora ve en busca de otro pequeño *bonus*. ¿Recuerdas el carro de la estación de Borden? Steiner llevaba a Daga en un saco, de modo que no podía subir para abrir el cofre. Puedes dejar la nave cerca de la puerta de Borden e ir al cofre a por una carta Elixir. Seguramente ahora sea un buen momento para ir a la sección de los chocobos de esta guía y conseguir todos esos ítems extra. Puedes volver a participar en las preguntas del Ragtime, que también verás al final de nuestra guía.
Ya hace tiempo que no tienes armas nuevas, así que llégate a Daguerreo.

¿Cómo habrá llegado toda esta peña aquí? Si a ti te costó dejar atrás a los dragones, a ellos los tendrían que haber matado apenas hubieran puesto el pie allí, ¿no? Mmm... Ve a la derecha, baja las escaleras y recoge el símbolo de Capricornio al final de la pasarela. Entra en la sala contigua y usa el ascensor. Eh, ese aquel tipo de los cuatro brazos. ¿Cómo se llamaba? Jack el del Callejón. El tío se creía un maestro en el juego de las cartas. Desde luego, cartas buenas tiene. Gánale todas las mejores y habla luego con el orfebre. ¡Una nueva daga y unos guantes de ladrón harán feliz a Yitán! Hay asimismo muchas otras cosas. Ahí al lado encontrarás al ingeniero Zebolt. Éste tiene una carta nueva: la carta Troll. El anciano al otro lado de la sala tiene también una nueva carta: la carta Zemzelett.

Hay un interruptor cerca de la salida. Cuando lo pulsas, algo sucede ahí abajo. Ve al piso de abajo y habla con el forjador de armas.

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET Y SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

N23 Previews: Team Buddies, Final Fantasy IX Análisis: Chase the Express, Strider 1&2 Guías: Vagrant Story (2ª parte), Jo Jo's, Marvel vs. Capcom, SF EX 2, Vandal Hearts 2, Galerians



N24 Reportaje: PlayStation 2 y Konami Previews: Legend Of Dragoon, Tenchu II Análisis: Rayman 2, Parasite Eve II, Toca World Touring Cars,Team Buddies Guías: A Sangre Fría, Colin McRae 2.0



N25 Especial Digimon World Previews: Driver 2, Alone in the Dark: TNN, Alien Resurrección Análisis: Tenchu 2, Tony Hawk's, Incredible Crisis!, RC de Go Guías: Tenchu 2, Front Mission 3



N26 Reportaje: Especial El día PS2 Previews: Tomb Raider Chronicles Análisis: Dino Crisis 2, Driver 2, Spyro: El Año del Dragón Guías: Tony Hawk's Pro Skater 2, Dino Crisis 2





N27 Reportaje: Tomb Raider Chronicles (Análisis+1ª Parte Guía), Especial ¿Qué juego comprar? Previews: Vanishing Point, Wipeout Fusion Análisis: Dead or Alive 2 Guías: Parasite Eve II (1ª Parte)

N28 Reportaje: Gran Turismo 3 Previews: C-12, Fear Effect: Retro Helix, Soul Reaver 2 Análisis: Alien Resurrección, Dynasty Warriors 2, SSX Guías: Tomb Raider Chronicles (2ª Parte), Parasite Eve II, ISS

N29 Reportaje: Final Fantasy Previews: ISS Pro Evolution 2, The Bouncer Análisis: The Legend of Dragoon, Moto GP, Kessen Guías: TimeSplitters, Alien: Resurrección Especial DVD: Una consola de Cine

N30 Previews: Alone in the Dark: The New Nightmare, Onimusha: Warlords Z.O.E Análisis Fear Effect 2: Retro Helix, Shadow of Memories, ISS Pro Evolution 2 Guías: Final Fantasy IX (1ª parte)

MONOGRÁFICOS ESPECIALES



RESIDENT EVIL 2 | TOMB RAIDER III | RESIDENT EVIL 3 | GRAN TURISMO 2 | COLIN MCRAE 2.0 | MEDIEVIL 2 | TOMB RAIDER IV

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO EL MONOGRÁFICO *FINAL FANTASY VII* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

Mmm, desde luego tiene un problema, aunque tú lo puedes solucionar. Vuelve a la entrada. Antes de tirar hacia la izquierda, acércate a la losa del otro extremo. Esta misteriosa piedra transformará el Ore en aguamarinas, aunque la verdad es que muy útil no es. Ve por la salida a mano izquierda y sube las escaleras. ¡Mira tú por dónde! Son el Oráculo de Cleyra y el Aventurero de Treno. Salúdalos y ponte a trabajar en el ascensor averiado. Hay unos interruptores en la pared. Dale dos veces al de la izquierda para revelar el agujero. ¡Fantástico! El ascensor ya funciona y le puedes comprar algunas armas al forjador.

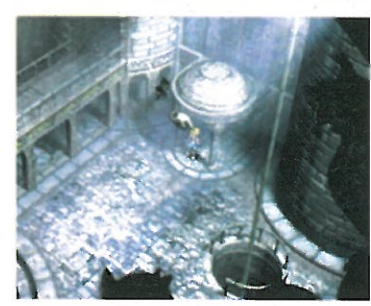
Es momento de ir a los montes situados justo encima de la gruta de Gizamaluke. Éste es el sitio al que te aconsejamos no subir. Si te adentras en la gruta verás que los moogles han tenido bebés. Dale una nuez Kupó para recibir un pasador.

¿A qué otro sitio puedes ir ahora? Bueno, cuando estuviste en la caverna, Quina no estaba en tu equipo. Tal vez pueda aprender alguna habilidad más. Mois está en la entrada de la caverna de hielo. Al parecer es muy peligroso entrar. Un lugareño vigila la entrada trasera, así que no te molestes en intentar eso. Podrías probar a ir a los tres pantanos de Qu; en cuanto tengas 45 ranas, Quale te dará unas botas de lucha. Aparte de eso, eres libre de ir al castillo de Ipsen, en el continente olvidado.

NIVEL 15
LOS CUATRO ESPEJOS

En cuanto llegues allí, Amarant decidirá que es demasiado bueno para ti y se largará por su cuenta. Este sitio está lleno de gárgolas, agareths y cerberos. Todos temen Leviatán y los ataques de agua en general. Hay un símbolo de Acuario en el vestíbulo de la entrada. En la siguiente sala se halla Kumbool. Dale el correo; Kumbool cree que a la central de la Mogured sólo se puede llegar en chocobo. Píllate las garras de gato del rincón del fondo. La salida de más arriba da a lo que de momento es un callejón sin salida, así que mejor deslízate por el poste. Sube por la escalera del rincón y sigue el camino hacia la siguiente escalera. Baja hasta el fondo y sigue el camino hacia la siguiente escalera. Sube hasta arriba y cruza la entrada. Entra en el ascensor y sube. Acabarás en una sala con Amarant. ¡Maldición, ha llegado antes! Amarant decide que ya no te necesita y se da el piro. ¡Por nosotros vale! ¡Y llevas unos pelos ridículos, que lo sepas! Hay cuatro espejos en la pared. Parece que están pegados a un mapa de Gaia, y que cada uno corresponde a un determinado lugar. Se diría que estos cuatro sitios tienen algo que ver con romper el sello. Ehm... ¿qué es ese ruido? Tal vez no deberías haber tomado esos espejos...







CRUSTÓPODO

Nivel de estatus recomendado: 50.
Jefe: Crustópodo.
VIT: 30.000.
PH recibidos: 11.
Ítems que lleva: Orichalcum, garras de mitrilo, elixir.
Ítems recibidos: Ninguno.
Ataques: Tajo, Bucle, Hielo ++.

Este tipo debe de ser el guardián de los espejos. No deja de rajar sobre el plan de Terra, el tío; ¿de qué está hablando? No importa, la cuestión es que te está amenazando, o sea que cárgatelo. El único ataque ofensivo de este jefe es Hielo ++, de modo que no tienes que preocuparte por si te mueres. Lanza Sueño y Veneno para que se calle un ratito. Ahora que tienes las garras de ladrón no te debería costar mucho mangarlos ítems. En cuanto tengas el Orichalcum, remátalo con Bahamut, Leviatán y magia oscura del nivel 3.



NIVEL 16
¡MALDITOS PELIRROJOS!

Es hora de salir de aquí, pero no antes de haber registrado la zona en busca de tesoros. Vuelve a bajar en el ascensor y anda hacia la pantalla. Hay una gran placa en la pared. Ve empujando, examinando y aporreando hasta que te salga la opción de dar una patada. Sigue tentando hasta que aparezca la opción de descansar; ¡Yitán se apoyará y caerá a través de ella! Al otro lado hay una horquilla. Vuelve por donde viniste. Explora los diferentes puntos de despegue para conseguir los cofres. Sólo habrá una pasarela y un cofre a los que no podrás acceder. Sube por la barra y graba la partida. Ahora que has vuelto empezarán a aparecer trampillas. Déjate caer por la que queda cerca de la entrada superior para llegar al cofre del rezo de Niña. Sal y reúnete con tus amigos al pie de las escaleras. ¿Qué? Amarant aún sigue aquí. ¡Con que no nos necesitaba! Yitán, el muy chalado, se vuelve solo. Si te metes en alguna pelea, huye. Es imposible que venzas a la mitad de los monstruos por tu cuenta. Ya puedes llegar a la entrada central del vestíbulo de la entrada, pero no vayas aún allí. Ve a la sala al revés. Amarant está en el rincón inferior izquierdo, tan idiota como siempre. Agárralo y sal de ahí.



NIVEL 17
ROMPE EL SELLO

Ahora que tienes los cuatro espejos, tendrás que resolver adónde ir. Lo primero es lo primero. Ve a Treno y canjea los tres signos del zodíaco por un cinturón negro, 20.000 guiles y un anillo Rosseta. Ve a la armería y vence al Amdusius para conseguir unas botas Hermes.

Ya puedes intentar romper los sellos. Manda a las dos chicas al templo del agua, y a Freija y Amarant al templo del fuego. Amarant se comporta un poco raro con Freija,







pero Yitán no tarda aclararle las cosas. Manda a Steiner y Vivi al templo del viento y, por último pero no por ello menos importante, al templo de la tierra. Para llegar a las salas de los espejos hará falta ser un auténtico Indiana Jones! Aun así todos lo consiguen. ¿Cómo es que es tan fácil? Mmm, hablamos demasiado rápido: cada templo está protegido por un guardián de la Tierra. Aquí es donde todos empiezan a mostrar su auténtica valía. El jefe de Yitán es el jefe del templo de la tierra.

GUARDIÁN DE LA TIERRA

Nivel de estatus recomendado: 53.
Jefe: Guardián de la Tierra.
VIT: 20.000.
PH recibidos: 11.
Ítems que lleva: Traje de goma, Vengadora.
Ítems recibidos: Ala de fénix.
Ataques: Hielo ++, Electro ++, Piro ++, Temblor, Doble Tajo.

¡Estos jefes no parecen poder toserte! Lanza Mal Aliento con Quina para infligir Mini y Ceguera al jefe. Temblor será ahora como una ligera vibración, y el Doble Tajo fallará. Ve robando con Yitán y, cuando tengas bastante, ponte a atacar. Lleva la cuenta del daño que provocas (Yitán debería infligir unos 5.000 de Vit con cada impacto); recuerda que Quina quería zamparse a este tipo con desespero, así que cuando llegues a eso de las 17.000 unidades de daño, usa el comando Engullir y aprenderás Temblor.
Se acabó. Todo está en orden. Es hora de ir al fin a Terra. Asegúrate de tener todo lo que necesitas y parte para la Isla Brillante. Se abrirá un enorme agujero dimensional que te engullirá.

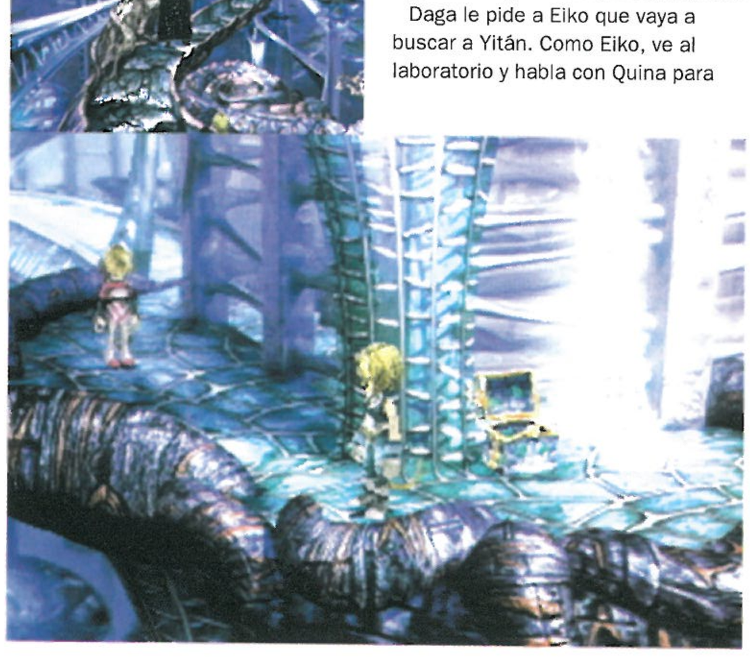


NIVEL 18
UN MUNDO NUEVO

Podrías estar viajando a través del tiempo, del espacio, de nada. ¿Y qué? Lo único que importa es que cuando llegas allí te sientes como en casa.

Garland estará allí para darte la bienvenida. Actuando ahora más como un padre que como un guerrero, te pide que le sigas. Mientras bajas por el camino ves a una chica joven ahí delante. Mmm, se parece un montón a Yitán. No la sigas aún; dirígete a la izquierda para encontrar los muchos tesoros que te aguardan en este maravilloso lugar. Vuelve al camino principal y ve detrás de la chica. Tras mucho trepar y seguirla, todo se volverá silencioso. La chica te pedirá que sigas adelante. Haz lo que dice, pero no olvides ir a la izquierda para recoger la toga Minerva. Al subir las escaleras aparece el Invencible como de la nada. Los recuerdos inundan la mente de Daga y se desmaya. ¿Qué hacen? ¿De qué hablan? Debes seguir, pero tendrás que dejar a Daga con Steiner.

¿Qué le pasa a esta gente? No tienen preocupaciones, nada les inquieta. Olvídate de ellos por ahora. Busca al posada y lleva allí a Daga.





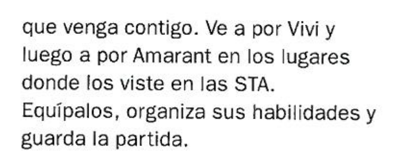


Ella es lo más importante en estos momentos. Cuando se despierte, lo recordará todo: ¡fue el Invencible quien lo destruyó todo!

En el papel de Yitán, busca hasta encontrar la sala del moogle. A Moorock le gustaría que le llevaras un mensaje a Mozme. ¿Qué hace aquí un moogle, en cualquier caso? Moorock tiene algunos ítems nuevos para que los compres. Olvídate del precio, te van a hace falta. ¡Eh, es Stilzkin! ¿Cómo puñetas ha llegado aquí? También tiene más ítems para ti. El precio va subiendo, pero sin duda estos ítems valen la pena.

Baja al laboratorio subterráneo y habla con la chica. Todos parecen creer que eres especial: el elegido o algo así. Tengo un mal presentimiento.

Daga le pide a Eiko que vaya a buscar a Yitán. Como Eiko, ve al laboratorio y habla con Quina para



que venga contigo. Ve a por Vivi y luego a por Amarant en los lugares donde los viste en las STA. Equípalos, organiza sus habilidades y guarda la partida.

NIVEL 19
UNA HISTORIA TRISTE

Ahora es cuando lo descubres todo acerca de Yitán. Es una terrible verdad a la que enfrentarse, pero Yitán se lo toma bastante bien teniendo en cuenta su intensidad. Yitán, como todos los moradores de este mundo, es un genómido... un recipiente sin más. Fue creado para ser el ángel de la muerte de Garland. Para causar estragos en Gaia y prepararla para la inevitable máquina absorbe-almas que es Terra. El árbol Iifa era la herramienta latente de Garland. Un espacio intermedio de almacenamiento de almas para acoger almas de Terra y consumir espíritus de Gaia. Yitán fue creado para ser aún más poderoso que el que se podría decir que es su hermano, Kuja. El genómino de pelo plateado no pudo soportar que no fuera lo bastante bueno a los ojos de Garland. Un desecho,... un fracaso. La







ira de Kuja se descontroló y ahora lo ciega un odio sin guía hacia todo

Yitán se niega, claro. Cuando Garland ve que Yitán no piensa obedecer, decide relegarlo al mismo estado mental que las vacuas criaturas-recipiente que lo rodean.

NIVEL 20 LARGO ES EL CAMINO

Yitán sueña. Ahora se da cuenta de que pudo haber sido el responsable de la destrucción de toda una civilización. ¿Hasta qué punto estuvo cerca de ser tan malvado como Kuja? ¿Cómo volver a ser capaz de hablarles a sus amigos? Mientras esté junto a ellos, los pondrá en peligro. Ésta es la lucha de Yitán, su problema, su responsabilidad. Nadie más deberías verse implicado. Lo despiertan Vivi y Eiko, pero sólo físicamente. A nivel mental, aún está confuso, atrapado entre su deber y su corazón. Un horrible monstruo tras otro tumba a golpes a Yitán, con un dolor tan distante que continúa como un zombi. Sus amigos están ahí en todo momento, pero empieza a dar la impresión de que realmente está más allá de toda ayuda.



Batalla 1 - Amdusius – 20.000 de Vit
Un unicornio demoníaco, parecido al que te encontraste en Treno, sólo que más potente. Freija aparecerá para echar una mano. Yitán, cuyo estado va a peor, encajará 5.000 de Vit por impacto. En un momento posterior de la pelea llegará Amarant.

Batalla 2 - Abadón – 20.000 de Vit
Steiner y Quina necesitan la ayuda de Yitán para derrotar al Abadón. Vendrá al cabo de unos cuantos turnos. Usa Lado oscuro y el ataque de Yitán. Usa a Quina para sanar con su Viento Blanco.

Batalla 3 - Duragón – 20.000 de Vit
Steiner y Quina le ruegan que no siga adelante él solo, pero él no les hace caso. Aun así, cada vez está más claro que si siguen así, existe la posibilidad de que salga de su estado. Yitán se mete justo en medio de la trayectoria de un Duragón. Todo va bien hasta que usa su movimiento Aplastamiento, que reduce la Vit de Yitán a una sola unidad. De pronto, recupera toda su Vit. Daga aparece detrás de él. ¡Es hora de patear algunos traseros! ¡Vete derechito ahí con Bahamut!

¿Puede Yitán ignorar a quien ama? Rodeado de amor y amistad, acaba por ceder. A fin de cuentas no tiene elección. Equipa a tu grupo y vuelve con los demás. Mírate la sección de enemigos para saber cómo acometer a cada uno de los oponentes que se interpondrán en tu camino. Moorock te habrá seguido, así que puedes usarlo para grabar.

Vuelve a la sala de control mental y recoge el tocado monacal. Continúa a



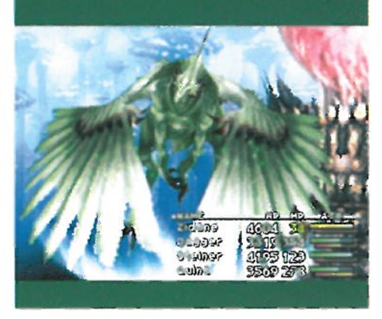


lo largo del camino hasta llegar a una sala llena de vainas. Hay un interruptor junto a la entrada. En cuanto lo pulses tendrás 30 segundos antes de que el puente del otro lado se cierre. A cada segundo, más o menos, se encenderá una vaina distinta. Si te encuentras junto a una tendrás que luchar con un enemigo. El truco está en esperar a que se iluminen las vainas y escoger enseguida un camino en el que no haya vainas encendidas. Tendrás que contar con tener la suerte de que la siguiente no se ilumine. Esto sucede al azar, de modo que es una mera cuestión de ensayo y error. La siguiente sala tiene un extraño aparato en el centro. Éste controla el ascensor de la siguiente sala. Ajústalo de manera que te dé la espalda y ve luego al ascensor del fondo a la izquierda (en lo alto de la cuesta). Enseguida verás que es imposible llegar al cofre por ti mismo. Aquí es donde entra el equipo. En cuanto hayas vuelto algunas veces al dispositivo de control, el equipo decidirá dividirse. Por medio de una STA verás que un equipo controlará el dispositivo, mientras que el otro sube al ascensor. Ve subiendo hasta llegar al cofre, que contiene 10.000 guiles. Cambia de nuevo el aparato para que te lleve al siguiente nivel.

La siguiente sección consiste en una sala llena detransportadores. Úsalos para llegar a los diversos cofres; no te preocupes, no podrás acceder a todos aún. Dale el correo a Mozme y guarda la partida. El fin está cerca...

ARGENTUS

Nivel de estatus recomendado: Por lo menos 60.
Jefe: Argentus
VIT: 25.000.
PH recibidos: 13.
Ítems que lleva: Mitón de Kaiser, malla de dragón, elixir.
Ítems recibidos: Aro alado.
Ataques: Onda de choque.
Pan comido. Un calentamiento. ¡Ja, ja! ¿Qué es esto exactamente? Parece un pollo gigante. Lanza Silencio y Ceguera y luego mángale todos los ítems. Ah, y seguramente será mejor matarlo, también. Con el ataque de Yitán, el de Steiner y el Bahamut de Daga, ¡habrá mordido el polvo en unos pocos turnos! ¡Vamos! ¡Veamos de qué pasta estás hecho, viejo!



GARLAND

Nivel de estatus recomendado: Por lo menos 60.
Jefe: Garland
VIT: 35.000.
PH recibidos: 13.
Ítems que lleva: Traje negro, Manto de espía, botas de lucha.
Ítems recibidos: Elixir, cola de fénix.
Ataques: Fulgor, Paro, Onda, Psicoquinesia.
Lanza de nuevo Ceguera y Mudez. Esto detendrá sus ataques Paro y Fulgor. Onda y Psicoquinesia sólo conseguirán hacerte cosquillas. Afana los ítems y ataca de la misma forma que contra el argentus. Usa la Barrera Total de Quina si no quieres perder el tiempo en curaciones.
Garland ha caído. Ahora es ese momento en el que pasa algo realmente malo, ¿no? Exacto. ¡Kuja se ha hecho con el control del Invencible y quiere pelea!



KUJA

Nivel de estatus recomendado: Por lo menos 60.
Jefe: Kuja
VIT: 45.000.
PH recibidos: 13.
Ítems que lleva: Capa reluciente, carabinera, éter.
Ítems recibidos: Aro alado.
Ataques: Electro ++, Mini, Fulgor Astral. ¡Ja! Thundaga y Mini apenas te tocan. Otra cosa es el poderoso Fulgor Astral. Roba los ítems y usa las mismas tácticas que contra Garland. Sólo tardarás un poco más, eso es todo. La única diferencia es que a Kuja no lo puedes silenciar.



NIVEL 21 ¡LÁRGATE!

Kuja está tan furioso que entra en trance. ¡Uy, qué mal rollo! El movimiento Trance de Kuja es Artema. No tienes ninguna posibilidad. Pero, oh ironía, del mismo modo que los muñecos que ha creado, él también tiene fecha de caducidad. Garland lo diseñó para que durara sólo un tiempo limitado, y ese momento ha llegado. La muerte de Garland, así como el infinito poder de Kuja, carece de sentido. Como puedes imaginar, Kuja pierde por completo la chaveta y se pone a destruir todo lo que ve. ¡Tienes que salvar a los genóminos! Yitán consigue al fin dar con la chica, Mikoto. Tras mucho insistir, ésta accede a venir con él. Ya juntos, la pandilla lleva el Invencible a través del agujero dimensional para volver a Gaia. Sólo que... no es la misma Gaia de la que partisteis... ¡oh, no!





MAPA DE **GAIA**

1 Puerto de Alexandria
2 Alexandria
3 Bosque Maldito
4 Caverna de Hielo
5 Caverna de Hielo
6 Observatorio de la Montaña
7 Dali
8 Puerta del Norte
9 Puerta del Sur
10 Bosque de los Chocobos
11 Gruta de Gizamaluke
12 Pantano de los Qu
13 Cleyra
14 Puerta del Dragón de Lindblum
15 Lindblum
16 Puerta de la Serpiente de Lindblum
17 Pinnacle Rocks
18 Treno
19 Morada de Quan
20 Pantano de los Qu
21 Oeilbert
22 Pantano de los Qu
23 Castillo de Ipsen
24 Est Gaza
25 Árbol Iifa
26 Monte de Conde Petie
27 Monte de Conde Petie
28 Madain Sari
29 Pasaje de los Fósiles
30 Aldea de los Magos Negros
31 Pantano de los Qu
32 Palacio del Desierto de Kuja
33 Isla Brillante
34 Daguerreo
35 Conde Petie
36 Burmecia
A Templo del Agua
V Templo del Viento
F Templo del Fuego
T Templo de la Tierra

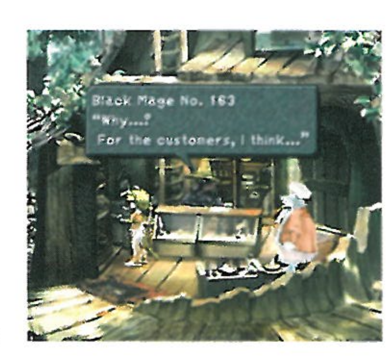
DISCO 4

NIVEL 1
LA ADAPTACIÓN

Los genómidos son bastante parecidos a los magos negros en muchos sentidos. Tanto unos como otros fueron creados para servir a un fin. Todos son recipientes sin alma. Todos necesitan un nuevo inicio. Parece que lo más adecuado sea que empiecen juntos su nueva vida. Van a tardar mucho en adaptarse a su libertad pero, quién sabe, puede que algún día sean capaces de integrarse en el resto de la sociedad. Esperemos que así sea.

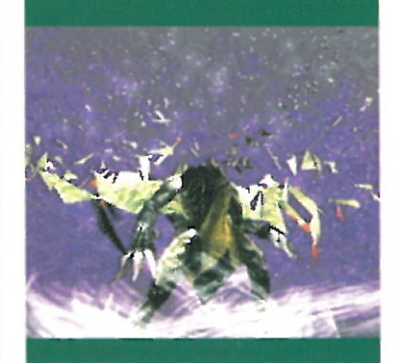


Ha llegado el momento de enfrentarse a Kuja. Equípate, organiza tus habilidades y dirígete a la fuente de energía de encima del árbol lifa.



DRAGÓN DIVINO

Nivel de estatus recomendado: Por lo menos 60.
Jefe: Dragón divino
VIT: 50.000.
PH recibidos: 13.
Ítems que lleva: Panacea, Manilla de Dragón, Gran Coraza
Ítems recibidos: Aro Alado, Éter, Elixir
Ataques: Ola Sísmica, Onda de Vacío, Onda Expansiva
Sin problemas. Lanza Barrera Total y Aliento Fétido con Quina. Tras recurrir a ellos, usa Quina para sanar (Viento Blanco). Ataca y roba con Yitán. Ataca con Steiner y usa a Daga para curar y todo lo demás que haya que llevar al límite.



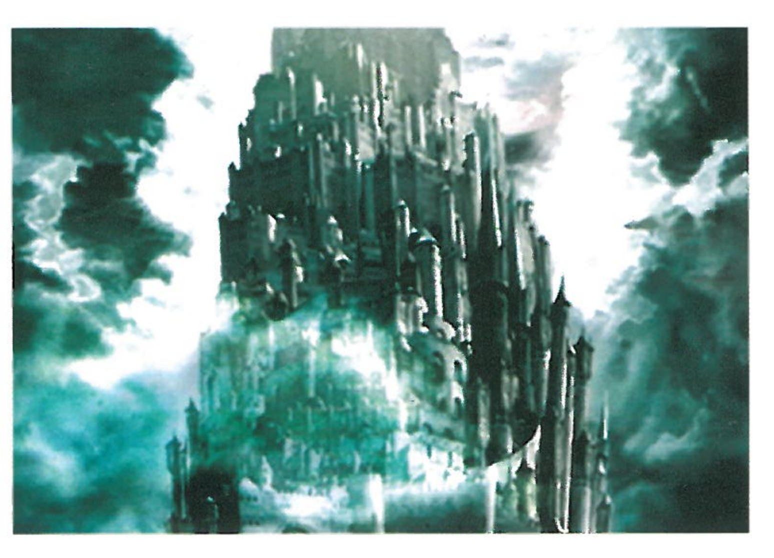
¡UNO PARA TODOS Y TODOS PARA UNO!

Conforme te acercas a la fuente de energía, miles y miles de dragones divinos vienen hacia ti. ¡Es imposible que sobrevivas a algo así tú solito! Justo entonces, una flota de aeronaves armadas a tope irrumpe a través de las nubes y empieza a disparar contra los dragones. Es Cid, y se ha traído con él todo un ejército de naves. Éstas te brindarán la oportunidad que necesitas para abrirte paso y entrar. No tienes opción: ¡vas a tener que penetrar a lo bruto!



NIVEL 2
MUNDO DE RECUERDOS

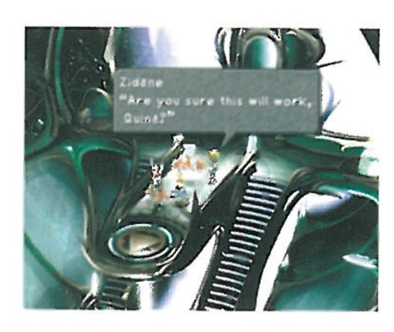
Derrotado el dragón divino, puedes ir al encuentro de Kuja. Te hallarás en un sitio extraño. Garland te dice que este lugar se llama El Mundo de los Recuerdos. Ha sido creado a partir de tus sueños y recuerdos. ¡A saber lo que te encontrarás dentro! En lo alto del primer tramo de escaleras hay una vacilante bola de energía. En realidad es un punto de grabación. Hay varios enemigos duros como el acero durante el ascenso.Sólo se puede seguir un camino, pero se trata de un sendero peligroso. Al llegar a la sala del péndulo, vete al rincón a mano izquierda. Hay aquí un espíritu que te retará a una partida de cartas. Tiene Invencibles, Alejandros, Dragones Divinos y muchas otras cartas excepcionales. Según pases por las escaleras del tiempo podrás hacerte con La Torre, una nueva y fenomenal arma para Yitán. Sigue avanzando por el camino para, de esta manera,



MALILITH

Nivel de estatus recomendado: Por lo menos 60.
Jefe: Malilith
VIT: 60.000.
PH recibidos: 10.
Ítems que lleva: Coraza de Genji, Sable Artema, Masamune
Ítems recibidos: Ala de Fénix, Cola de Fénix, Éter, Elixir
Ataques: Lluvia de Espadas, Ardor, Bomba Mostaza, Corte Flamígero, Danza de Espadas
Aquí te será de gran ayuda activar Ni frío ni Calor. Asimismo te vendría bien un blindaje a prueba de fuego. Aun haciendo caso omiso de estos consejos puedes conseguir pasar sin problemas. Lanza enseguida Aliento Fétido y Barrera Total. Usa a Yitán y Steiner sólo para atacar. El jefe lanzará Espejo sobre sí mismo, de modo que no te molestes en lanzar hechizos en su contra. ¡El Sable Artema hay que robarlo como sea! Consíguelo antes de matar a esta bestia. Las Bombas Mostaza no te harán daño si llevas Ni Frío ni Calor activado; de no ser así, usa a Daga para lanzar Vida. Cuando al fin lo tengas agotado, usará Lluvia de Espadas como un ataque a la desesperada. Mientras tus personajes estén por encima de los 2.000 de Vit, no les pasará nada.







poder llegar al que será tu primer desafío. Prepárate, porque esto va a ser complicado.

En la siguiente sala tendrás una visión de Alexandria, dando además otro atisbo a su destrucción. Unas imágenes del Invencible, Bahamut y Alejandro se sucederán ante ti antes de dar paso a una enorme explosión. Todo eso sucede en tu cabeza, claro. Una vez finalizada la visión, puedes dar unos pasos y grabar. Enfrente del punto de grabación hay un arma que puedes recoger. Ve siguiendo el camino a través de la sala de los objetos flotantes y entra en el área tormentosa. A la izquierda hay otro espíritu que juega a las cartas. Enfréntate a él para ganar algunas Cintas más. Al pasar por aquí verás una imagen de Daga de pequeña, preparándose para huir de Madain Sari. ¿Cómo es que Yitán puede ver los recuerdos de Daga? Aquí hay algo que no cuadra.

TIAMAT

Nivel de estatus recomendado: Por lo menos 60
Jefe: Tiamat
VIT: 60.000
PH recibidos: 10
Ítems que lleva: Hoja Sangrienta, Botas de Plumas, Gran Casco
Ítems recibidos: Éter, Aro Alado, Cola de Fénix, Elixir
Ataques: Chorros Ardientes, Absorción PM, Absorción Fuerza

En cierto sentido, este tío es más sencillo que el anterior jefe. Con suerte no usará su movimiento más potente. Dicha maniobra causa Calor a la mayoría de tus personajes, aunque éstos tengan Ni frío ni calor activado. Es débil contra los ataques de Morfeo, así que recurre a esto para robarle. En cuanto tengas un Trance con Steiner o Yitán, arreglado.





fondo. Entra en el castillo. Hay un punto de grabación al otro lado. Hay Invencibles y Stilvas patrullando la zona de manera bastante hostil. Ahora debes cruzar la cuidada

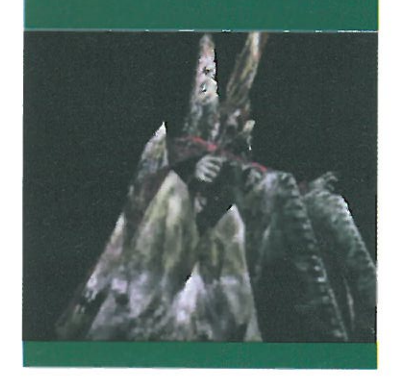


HADES

Nivel de estatus recomendado: Por lo menos 62
Jefe: Hades
VIT: 60.000
PH recibidos: 30
Ítems que lleva: Túnica de Poder, Botas de Hermes, Botas de lucha, Amuleto Espejado
Ítems recibidos: Elixir, Hoja Alada
Ataques: Espejo, Hoja de Justicia, Congelar, Golpe Letal, Bomba Mostaza, Juicio Final

Aquí es muy importante que actives Ni frío ni calor, ya que Hades usa muy a menudo Bomba Mostaza y Congelar. Hoja de Justicia deja a todo el mundo a 1 de Vit. Al cabo de un rato empezará a cargar su espada. Saldrá una cuenta atrás desde 3, momento en el cual usará Maldición contra ti. Este ataque suele caer sobre todo tu grupo, causando Ceguera, Mini y Confusión. Al parecer a Yitán nunca le afecta. ¡Cúrate lo antes posible porque se acerca una buena! Roba los ítems si te hace falta y entra en los movimientos de Trance. Si no lo matas enseguida, volverá a cargar su espada, y esta vez usará su ataque definitivo: Juicio Final. Se trata de un inmenso ataque Meteo que te restará un mínimo de ¡5.000 de Vit!

En cuanto lo venzas, accederá a prepararte algo especial a cambio de dos miserables e insignificantes fragmentos de piedra volátil. ¿Encontraste la segunda? Pues ya es una verdadera lástima, ya...



ESPÍRITU DE LAS CARTAS

Según recorres las ruinas verás un callejón a tu derecha. Enfílalo para descubrir otro punto de grabación.
Ya era hora de que volvieras a organizarte las cartas. Si has estado jugando contra toda la gente que hemos recomendado, ahora deberías tener entre 50 y 60 cartas. Así que ¿dónde está el resto? Bueno, aquí puedes encontrar un buen número de ellas. Ya hemos mencionado a dos de los espíritus de las cartas; estaban en la sala del péndulo y la de las tormentas. El espíritu de esta primera sala tenía Invencibles, Alejandros y Dragones Divinos. El de la sala de las tormentas poseía Cintas. El siguiente espíritu cuenta con Ifrits, Atomos, Fulgor, Meteo, Elixir, Arma Ultima, Lunas Gemelas y varias otras. Sin duda merece la pena medirse al Espectro Fuerte. Darás con él subiendo las escaleras que salen del punto de grabación, avanzando hacia la pantalla y examinando la maceta.



NIVEL 3
ILUSIONES

Tras reunir cartas nuevas a carretadas, dirígete a la izquierda. Te encontrarás en un camino que se extiende por encima del anterior punto de grabación. Síguelo: en esta sección hay criaturas de ceniza a mansalva. No te las tomes a la ligera, ya que a veces endosan dos o tres ataques seguidos. ¡Paro seguido de Perdición no es la más agradable de las combinaciones! La siguiente área consiste en una serpenteante escalinata que atraviesa el área. Puedes ver las lunas gemelas al

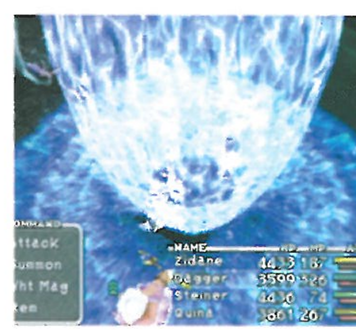


cascada. Quina sueña con nadar, pero Yitán le quita esa idea de la cabeza. Antes de subir las escaleras puedes ir a la derecha. Una voz te pide que te vayas. Llegados a este punto puedes marcharte... ¡o tal vez no!

NIVEL 4 LA ORFEBRERÍA DEL DEMONIO

Vuelve a la catarata y graba la partida. Ahora regresa adonde Hades. Éste te abrirá la orfebrería. Hay algunos ítems la mar de guapos, incluida la legendaria piedra volátil. ¿De dónde sacarás el martillo? Aunque no te hicieras con el martillo, puedes adquirir otros ítems antes de seguir adelante. Compra lo que necesites y sube las escaleras.





KRAKEN

Nivel de estatus recomendado: Por lo menos 62
Jefe: Kraken
VIT: 60.000
PH recibidos: 10
Ítems que lleva: Yelmo de Genji, Vara de Brujo, Capa de Glotón
Ítems recibidos: Ala de Fénix, Cola de Fénix, Éter, Elixir
Ataques: Glacial, Aqua ++, Tinta

Vale, conque Glacial no te daña y Aqua ++ sólo te causa un daño de 1.500 de daño. Ningún problema ¿verdad? Bueno, sí y no. Lo primero que hay que hacer es acabar con los tentáculos. Cada uno de ellos tiene sólo unos 6.000 puntos de vida. Asegúrate de mantener tu Vitalidad por encima de los 3.000. La mayoría de veces, Tinta no te tocará, pero a veces te causará grandes daños. En ese caso te provocará una herida de 3.500 unidades. Cuando pierdas a un miembro, atacará de forma constante a ese miembro cuando intentes reanimarlo. El problema no radica en matar al jefe; bastaría con dejarlo atrás con toda tu gente mínimamente consciente.







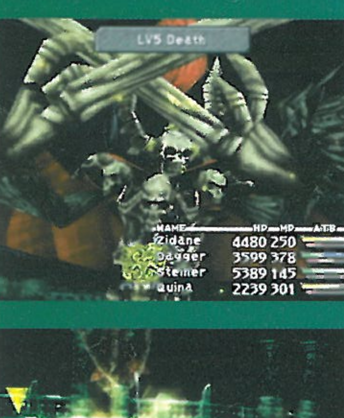


Materia Negra y es un formidable adversario. Ten mucho cuidado con tus cartas, porque seguro que pierdes algunas. Sube por la escalera a la extraña cabaña de encima. Dentro no hay nada, pero al acercarte a la puerta central la sala muta en un podio de piedra en medio de la nada. El guardián del cuarto sello te espera.

LICH

Nivel de estatus recomendado: Por lo menos 64
Jefe: Lich
VIT: 60.000
PH recibidos: 10
Ítems que lleva: Guantes Genji, Flauta Sirena, Túnica Negra
Ítems recibidos: Ala de Fénix, Cola de Fénix, Éter, Elixir
Ataques: Muerte, Perdición, Muerte de nivel 5, Condena, Polvo Veneno +, Terremoto, Paro

¡Sin problemas! Sus movimientos de muerte no siempre te matarán. La mitad de las veces fallarán. Polvo Veneno + fracasará siempre que tengas AntiVeneno activado. ¡Tú arréale sin parar!





CARTAS INUSUALES

Sube las escaleras hasta lo alto y ve más allá de la esfera de reloj. A mano derecha hay un punto de grabación. En vez de cruzar la puerta de la izquierda, sube las escaleras para encontrar a otro espíritu de las cartas. Éste tiene mogollón de cartas poco comunes como Boco, Mogu, Aeronave, Odín, Masamune, Genji, Lunas Gemelas, Tigre, Elixir y Hades. Aquí hay algunas cartas muy interesantes; usa la cabeza y ganarás sin problemas.



NIVEL 5 MATERIA NEGRA

Cruza la puerta. Ante ti hay un planeta volcánico. Garland te dice que esto es Gaia al principio. Es El Principio de los Tiempos. Sube la escalera hasta arriba del todo. Encontrarás la maza de Zeus en el rincón a mano izquierda, y a otro espíritu de las cartas en el de la derecha. Dicho espíritu posee las poderosas cartas



NIVEL 6 ¡SALVA EL CRISTAL!

El borde del podio no lleva a ningún lugar, pero eso es sólo lo que te parece, de modo que deberías poder cruzar por ahí. Ve hacia la luz y Garland te hablará del cristal. El cristal es la fuente de toda la vida. Todo empezó con el cristal. Kuja cree poder usar el cristal para algo. ¡Tienes que llegar a él antes de que sea demasiado tarde! Ahora estarás en el mundo cristalino. Los enemigos a los que te encuentres serán versiones cristalinas de los cuatro guardianes del sello. Con ellos no conseguirás experiencia, sólo PH e ítems. Sigue el



DESGUEIS

Nivel de estatus recomendado: Por lo menos 64
Jefe: Desgueis
VIT: 50.000
PH recibidos: 0
Ítems que lleva: Elixir, Cinturón Negro, Garra de Duelo
Ítems recibidos: Ninguno
Ataques: Meteo, Coletazo, Garra Demoniaca
El ataque Meteo hace auténtico daño, pero no lo usará muy a menudo. Más bien tiende a emplear Morfeo, pero sólo como ataque de estatus añadido. Si tienes a Steiner en tu equipo, su Sable Artema bastará. Siempre y cuando hagas que Steiner ataque, no tendrá tiempo de lanzar Meteo. Todo habrá acabado en breve.



camino hasta llegar a un punto de grabación. Guarda la partida. Ahora es posible teletransportarse de vuelta a la entrada. Puedes regresar al





Invencible pulsando X al pie del tramo de escaleras cercano al primer punto de grabación. Esto te permitirá encontrar todos los secretos de *Final Fantasy IX* antes de vértelas con Kuja. ¡Es Kuja! No quiere que el mundo exista si él no va a estar en él, o sea que va a destruir el cristal para eliminar así toda vida.

NIVEL 7 ENCUENTRA EL MARTILLO

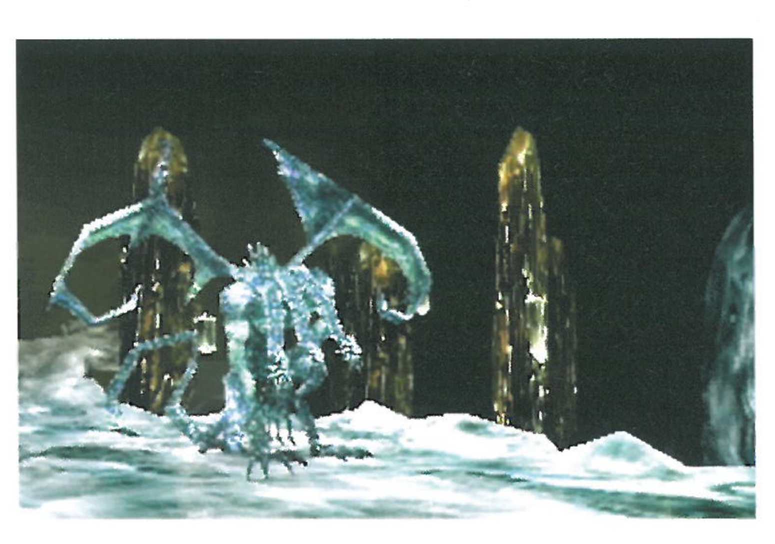
En este momento puedes ir a enfrentarte a Kuja, pero piensa que

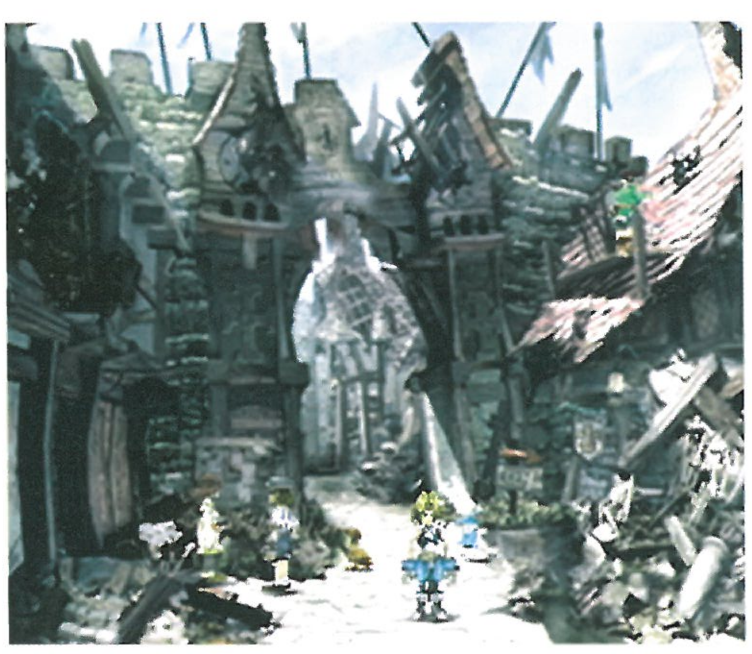




no habrá vuelta atrás. No te recomendamos plantarle cara aún; ¡al fin y al cabo, queda mucho por hacer! Vuelve al punto de grabación y teletranspórtate de regreso a la entrada. Vuelve al Invencible poniéndote en el punto de transporte (en los peldaños, justo debajo del punto de grabación).

Vale, ya iba siendo hora de ir a liquidar asuntos inconclusos. Lo primero en tu agenda es ese esquivo martillo. Qué fácil sería ir a pedirle a Cinna su martillo, ¿no? Pues mira, eso no funciona, y es que Cinna lo ha perdido. Olvídate de eso por ahora y canaliza tu energía hacia otra cosa. Aún no has encontrado los símbolos





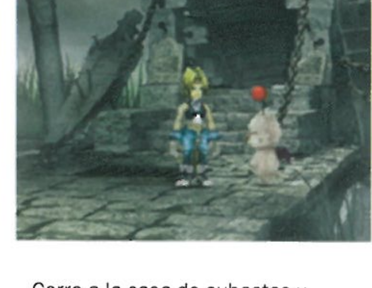




del zodíaco. Ya deberías haber recogido 10, o sea que aún quedan dos. El símbolo de Piscis lo hallarás en el Invencible. El segundo no es tan fácil. Regresa a Alexandria. La ciudad entera está hecha un desastre. Apenas quedan edificios en pie. Ve al mini teatro y saluda a Ruby. Luego pasa a ver a los mogus en la capilla. Kupó y Stilzkin están ahí, así como un nuevo mogu, de nombre Bellota. Kupó está cada vez más preocupado por Central Mogured y querría que le entregaras un mensaje a Atla. Stilzkin tiene un trío de ítems que puedes comprar; puede que sean más bien carillos, pero valen la pena. También están aquí las hermanas que saltaban a la comba. Si consigues saltar 1.000 veces recibirás el ítem Rey de la Comba. Por desgracia no sirve para nada en absoluto. Encamínate al castillo. Al llegar allí verás que no hay castillo; está destruido por completo. El único camino que sigue abierto para ti es la sala del ascensor del puerto. Entra ahí y echa un vistazo. ¡Eh, es el último símbolo del zodíaco, Leo! De todas formas ya has terminado tus quehaceres en esta ciudad. Salta al Invencible y vuela hacia Treno. La reina Stella se quedará los símbolos a cambio de 30.000 guiles y una Túnica de Poder. Tiene la extraña sensación de que aún queda otro símbolo por encontrar. Su sirviente menciona que se pueden encontrar pistas en los reversos de los símbolos. Si logras averiguar dónde se halla mediante las pistas, muy mal te vemos (seguro que no se han dejado un “¿A que no lo logras?”Lo único que necesitas saber es que el treceavo símbolo se encuentra al fondo de la caverna de Quan, donde estaba Escorpio. Llévale este símbolo a la reina para que te recompense con nada menos que el Martillo. ¡Tachán! Una faena menos.

NIVEL 8
TANTO POR HACER

¿Dónde te habías metido? Bueno, te estás perdiendo un buen número de cartas, así que dirígete al Estadio de Cartas. Allí habrá muchos nuevos contrincantes esperándote, con cartas como Bahamut, Molbol, Hombre de Hierro, Abadon, Garuda, Grimlock, Veterano, Hombre de Acción, Sanctus, Meteo, Fulgor, Madine, Ark, Ifrit, Shiva y Bahamut. Puedes ganar cartas a mansalva si le dedicas algo de tiempo. Aun así todavía te faltarán por lo menos diez. ¿Dónde estarán?





Corre a la casa de subastas y échale el guante al Artefacto de Doga. Para algo tiene que servir. Lo último que te queda por hacer en Treno es enfrentarte al Invencible, que se halla en la Casa de Bishop. Cinco golpes con La Torre deberían bastar, y de resultas recibirás un brazalete.

Ahora deberías proponerte resolver el problema de la Central Mogured. Si consigues que los mogus se comuniquen a través de ti, tal vez puedas solucionarlo todo. Ya has dado el primer paso al aceptar la misiva de Kupó. Llévale el mensaje de Kupó a Momo, a quien sin duda encontrarás en la aldea de los magos negros. Aprovechando que pasas por aquí, compra algo de equipo de paso.

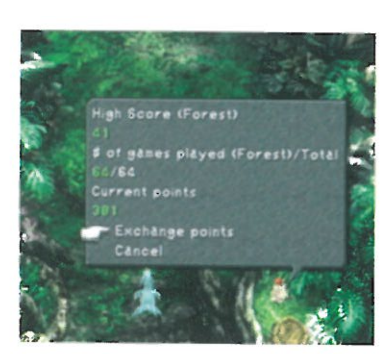




Ahora debes entregarle a Kumori la misiva de Momo. Darás con él en el castillo de Ipsen. Ese ítem te suena; sin duda te estás acercando. Llévale la siguiente carta a Moisu. Éste estaba vigilando la Caverna de Hielo la última vez que lo viste. Pero en este tiempo se ha ido al pantano de los Qu junto a Lindblum. Pon a Quina en tu equipo y vete al pantano. Atrapa algunas ranas por el camino. Moisu estará muerto de frío ante la entrada del pasaje de los fósiles. Dale el correo y quédate la misiva para Morito. Éste vive en Daguerreo. ¡Uy, qué cerca estás ya! Morito quiere que le lleves una misiva a Kupó. ¡Allá vamos otra vez! Morito cree que el ítem es algo llamado Gel par el Pelo. ¿Quién usaría un gel parecido? ¡Ya está: Ruby! En efecto, la coqueta actriz Ruby tiene el ítem que necesitas. Puedes encontrar la Central Mogured en una gran isla al norte. El único problema es que no puedes entrar ahí.

NIVEL 9
¡CHOCO-CHOCO!

Para entrar en la Central Mogured, necesitarás conseguir un ítem en la tarea complementaria de los chocobos. Ve al bosque de los chocobos y participa en el juego chocobo de Frío y Caliente. Juega hasta haber encontrado todos los



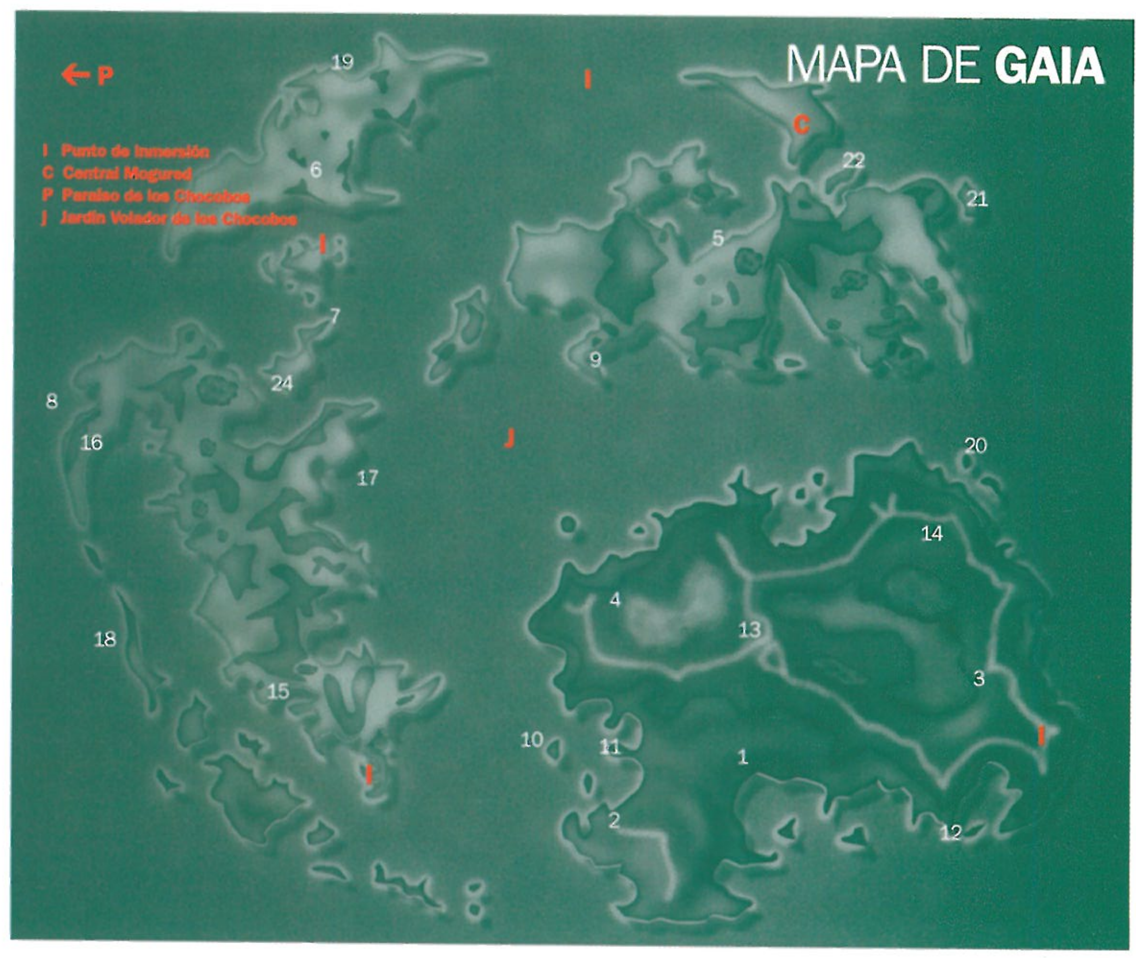
SITIOS DE CHOCOBOS

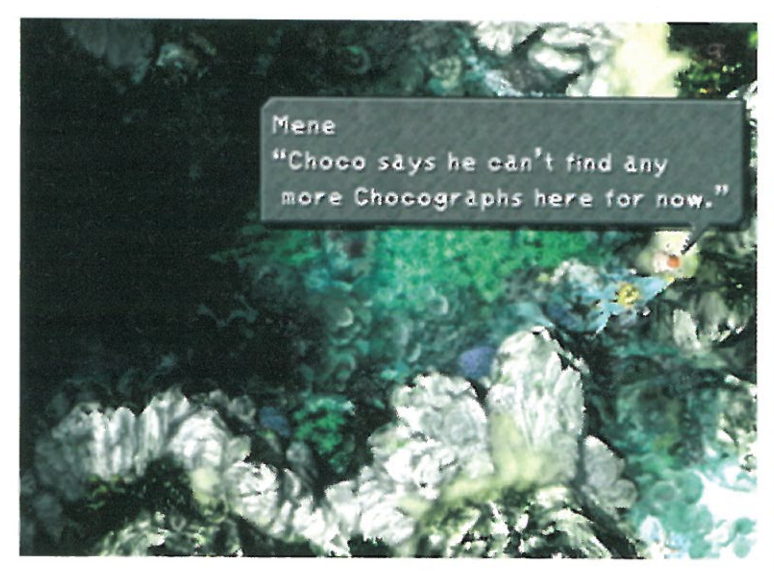
NOMBRE	UBICACIÓN EN EL MAPA
Orilla del río	1
Entre montañas	2
Tierra salvaje	3
Playa tranquila	4
Playa árida	5
Tierra gélida	6
Vado olvidado	7
Vado lejano	8
Vado sinuoso	9
Vado isleño	10
Pequeña playa	11
Vado del alba	12
Bosque encerrado	13
Meseta verde	14
Meseta del ocaso	15
Meseta olvidada	16
Mar del ocaso	17
Mar	18
Entrada gélida	19
Mar neblinoso	20
Isla exterior	21
Isla exterior 2	22
Isla espectral	23
Isla olvidada	24

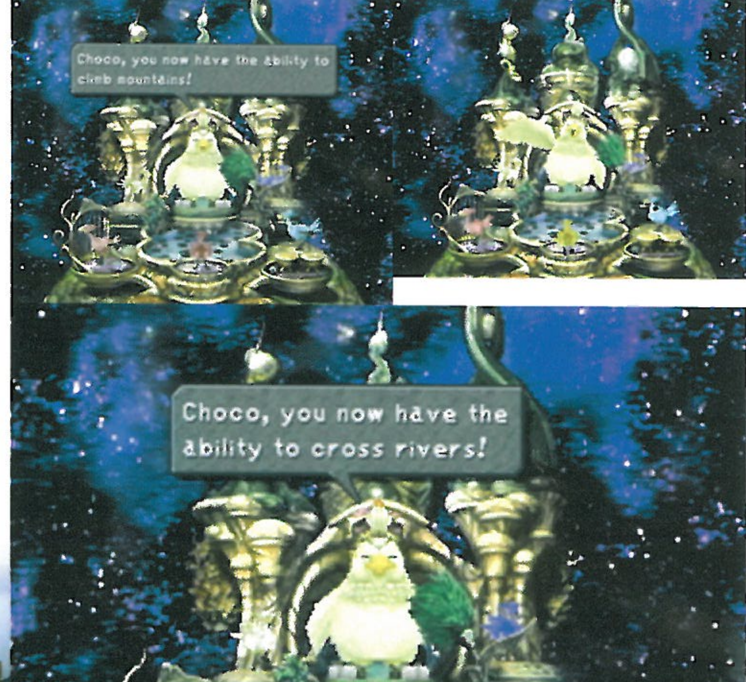


chocofragmentos (Mene te dirá que ya no hay más). Es cierto que parece mucho trabajo, pero al cabo de un rato empezarán a salir sin parar. Los sitios con chocografías albergan cofres llenos de tesoros. La primera remesa de cofres no contiene nada especial, pero a medida que vaya progresando ¡recibirás cosas que, de seguro, te parecerán realmente objetos increíbles!

Una vez que hayas encontrado las ubicaciones, vete volando a la ensenada de los chocobos. Hay huellas en la isla que está situada al norte de aquí. Puedes estar seguro que llegar a la ensenada no es tan sencillo. Sigue el arrecife en dirección









norte y sigue luego la costa cuando tira a la derecha. Acabarás llegando a un lugar donde podrás cruzar de vuelta a la ensenada. Choco sólo puede escarbar en aguas poco profundas. Mene limita tu tiempo a 30 segundos. La mejor táctica es girarte enseguida y cavar detrás de ti para asegurarte de que no hay nada ahí antes de salir corriendo.

Chocografías de la ensenada de los chocobos: 7, 9, 12, 15.

Llegar a algunos puede ser un pelín complicado. La mejor táctica es encontrar la ubicación en el Hildagarde 3 rastrear entonces un camino a lo largo del arrecife y seguirlo para llegar a unas huellas. Por el camino encontrarás otro cofre que te llevará al Jardín Volante de los Chocobos. Aquí aprenderás la habilidad de cruzar cordilleras. Hallados todos los cofres, regresa al bosque de los chocobos.

La habilidad Mt. (Montaña) te permitirá acceder a los salientes más elevados del bosque. Esto, combinado con el nivel de pico más alto de Choco, hará que puedas dar con más chocografías. Empezarás asimismo a encontrar pimientas letales, que explicaremos un poco más adelante.

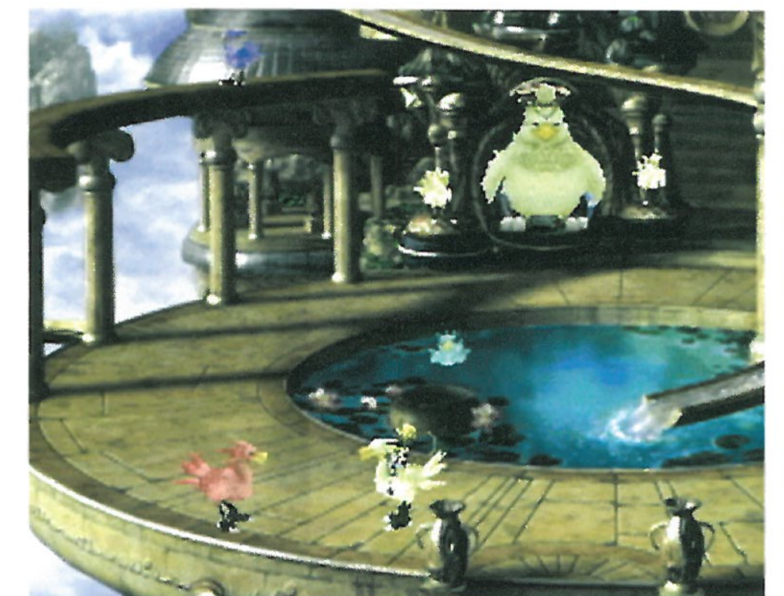
Chocografías de la laguna de los chocobos (nueva visita): Chocofragmentos 13, 14, 16, 19, 2.

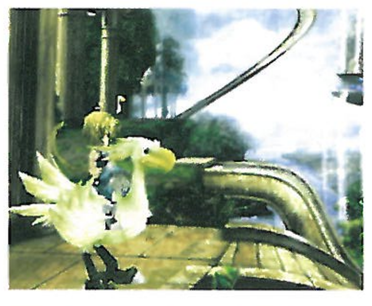
Entre los muchos tesoros que puedes encontrar está la habilidad de cruzar mares, que te dejará, pues, cruzar por aguas profundas. Encuentra todas las ubicaciones y vuelve a la ensenada de los chocobos.

La habilidad del océano te permitirá escarbar en las profundidades de la misteriorsa ensenada.

Chocografías de la ensenada de los chocobos (nueva visita): Chocofragmentos 17, 18, 22, 2.

Ahora que tienes las seis partes, éstas se unirán para formar la ubicación 20, que contiene la potente habilidad del chocobo de oro. Ésta te permitirá volar. Tan sólo ponte en un bosque y pulsa X. Ahora es momento de llevar a Choco a su tierra natal. Dirige el Hildagarde 3 al continente helado. Llama a Choco y vuela hacia el rincón del fondo al noroeste del mapa. Aquí encontrarás una islita con una grieta en la ladera de la montaña. Ponte en dicha grieta y dale a Choco una pimienta letal. ¡Tatachán! ¡Has encontrado la entrada al paraíso de





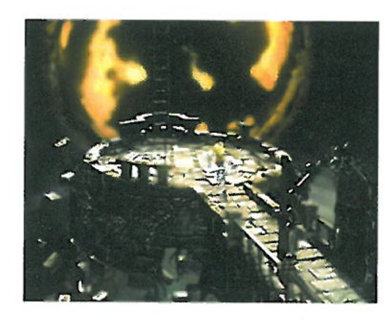


los chocobos! Habla con el chocobo gordo y gandulea un poco por ahí antes de irte.

Ahora tienes que dar con las tres últimas chocografías. Ve al centro del océano central. Habrá una sombra en el agua. Deberás volar para llegar al área deseada. Revolotea por encima de la sombra y usa una pimienta letal. Serás transportado al jardín flotante de los chocobos. Localiza las tres últimas chocografías, sal ahí fuera y trata de encontrarlos.

UNAS ÚLTIMAS PALABRAS

Al fin has hallado una forma de entrar en la Central Mogured. Vuela hacia allí y usa una pimienta letal en la grieta. Entra y dale a Artemito el Aceite de Tersura (el gel del pelo de Ruby). ¡Ahora todo volverá a la normalidad! Sólo quedan unos pocos tesoros por encontrar antes de hacer frente por fin a Kuja. Busca los puntos de inmersión y las grietas en el mapa. Los puntos de inmersión se indican como burbujas en el agua, y las grietas como fisuras en las laderas de la montaña. Encuéntralos y usa pimientas letales para conseguir los tesoros. El tesoro definitivo se halla en el punto donde antes estaba la Isla Brillante. Echa mano del mapa para situarte en el punto blanco de la Isla Brillante. En este punto de inmersión no hay burbujas, así que tendrás que arriesgarte. Si lo encuentras, recibirás

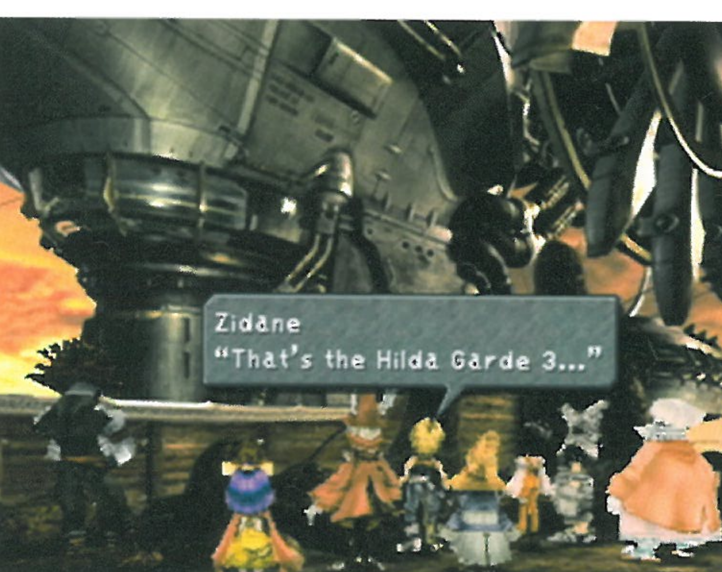


¡el Arma Definitiva! Recuerda que para entrar por un punto de inmersión debes caminar por el agua, no revolotear por encima.

Las únicas cosas que quedan por hacer es localizar a todos los Animales Amistosos (página 86), dar con todos los Ragtime (página 87) y conseguir los ítems secretos de Hades. Ahora que tienes el martillo y la piedra volátil, puedes ir a ver a Hades en El Mundo de los Recuerdos. Deberías crear dos puntos de grabación. Uno donde usas el martillo para hacer la Armadura de Hojalata, y otro donde no. Obtendrás un final distinto en función de si tienes o no el martillo al acabar el juego.

Regresa al mundo cristalino y prepárate para la batalla...





TRANCE KUJA

Nivel de estatus recomendado: Por lo menos 70
Jefe: Kuja Trance
VIT: 60.000
PH recibidos: 0
Ítems que lleva: Anillo de Vida, Túnica Blanca, Éter
Ítems recibidos: Ninguno
Ataques: Fulgor, Fulgor Astral, Cura +, Sanctus

En su primera aparición lanza Barrera Total con Quina. Usa a Daga sólo como sanadora. Ataca con Yitán y Steiner, a menos que te veas en una situación en la que tenga sque usarlos para curar. Lanza Aliento Fétido cada dos turnos: esto infligirá Ceguera, pero lo más importante es que también provocará Freno durante un breve periodo de tiempo. Haz que Daga lance en cada turno Cura o Cura + sobre todo el grupo. Fulgor se le llevará a cada personaje unos 1.000 de Vit, pero Fulgor Astral impactará en tu grupo al completo puliéndote hasta 2.500 de Vit, así que no dejes nunca que tu Vit esté por debajo de esa cifra. Cuando ya no pueda más, Kuja recurrirá al que sin duda es su ataque más poderoso, Artema.

El cristal ha sido destruido. Su destrucción ha permitido que un gran ente malvado entre en esta dimensión. Su objetivo: ¡absorberlo todo para llevárselo con él al No-Mundo! Cuatro de tus amigos se entregan para atribuir poderes al equipo que elijas.



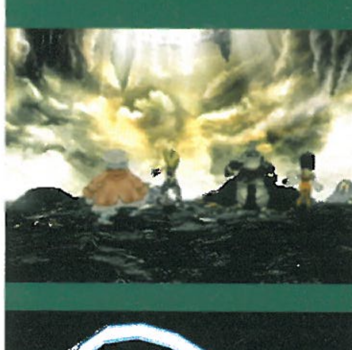




TINIEBLA ETERNA

Nivel de estatus recomendado: Por lo menos 70
Jefe: Tiniebla Eterna
VIT: 60.000
PH recibidos: 0
Ítems que lleva: Elixir, Elixir, Elixir, Elixir
Ítems recibidos: Ninguno
Ataques: Piro ++, Fulgor, Aros Neutrínicos (reduce tu Vit a 1), Escudo, Tormento Cósmico, Coraza, Sanctus, Cura ++.

Unas veces este jefe te provocará auténticas pesadillas, y otras será coser y cantar. Lanza de inmediato Barrera Total con Quina. Ataca con Steiner y Yitán y usa Ark con Daga. Este turno de ataques debería pulírsele los primeros 25.000 puntos de vida. El Tormento Cósmico de Tiniebla Eterna te quitará en torno a los 2.000 puntos de vida cada vez, pero ése no es el problema. Lo malo es que además inflige todo tipo de efectos de estado, tales como Petrificar, Locura, Confusión y Calor. No podrás evitarlos todos. En cuanto impacte, concentra todos tus esfuerzos en reponer al equipo. Usa Vida, Viento Blanco, elixires... lo que haga falta. Luego no dudes en seguir machacándolo insistentemente con ataques de la poderosa invocación Ark y ataques normales. Por supuesto, si cuentas con un Trance de Steiner o Yitán, estarás riéndote durante todo el camino de regreso a Gaia. Recuerda sólo una cosa: tienes que sobrevivir. ¡Toda la vida depende de ti!







TETRA MASTER CARDS

A lo largo del juego recogerás unas cartas. Es verdad que no recibes nada por encontrarlas, pero hemos creado esta sección para ayudarte a vencer a esos correosos maestros de los naipes. ¡A por ellos!

Uno de los subjuegos más importantes de *Final Fantasy* adopta la forma de un juego de cartas llamado Tetra Master. La mayoría de la gente de todo el mundo juegan a él como hobby, aunque algunos se lo toman más en serio que otros. Siempre que la persona tenga algunas cartas con las que jugar, podrás desafiarla a una partida acercándote a ella y pulsando el botón ■. En ese momento aparecerá un tablero con una serie de casillas colocadas al azar. Cada jugador elige cinco cartas. Estas cartas se pueden ganar o encontrar, pero nunca comprar. Los naipes tienen cuatro valores. El número más alto denota el valor de ataque de esa carta. El más bajo, el valor de defensa.

Cada carta tiene unas flechas. Una flecha puede aparecer en las esquinas o en los lados, dando un número máximo de ocho flechas.

Ejemplo 1: Pones tu carta junto a otra. Tu carta tiene una flecha que apunta al borde vacío (sin flecha) de la otra carta. Dado que tu carta apunta a la otra, ésta pasará a tener tu color y será tuya. Esto es un ataque directo.







Ejemplo 2: Colocas tu carta con un borde vacío cerca de otra carta que tiene una flecha apuntando hacia ti. No pasará nada. Las flechas que apuntan a bordes vacíos sólo ganan cuando la carta con flecha está atacando. En este caso, la que ataca es la carta vacía, con lo cual nada de nada sucede.

Ejemplo 3: Dos cartas, colocadas una junto a la otra, tienen flechas que se apuntan mutuamente. En este caso las cartas entrarán en combate. Aquí es donde entran los valores. El valor de la carta atacante luchará contra el valor defensivo de la carta atacada. En general debería ganar el número más alto, pero hay varios aspectos de la batalla que vienen determinados por un método aleatorio, de modo que la victoria no es segura.

Ejemplo 4: Si vences a un naipe en un combate, las otras cartas a las que apunte el rival también caerán como parte de un combo. Esto significa que si ese naipe apunta a otras siete cartas, ganarás las siete.

Ejemplo 5: El ganador del juego es el que tenga más cartas de su color. Como premio te quedarás una de las cartas del oponente. Sólo puedes escoger una de entre las cartas que has vencido. Si logras derrotar a todas las cartas en combate, conseguirás un 'Perfect' ¡y podrás quedarte con todas ellas!

En la siguiente página incluimos una lista de todas las cartas que puedes conseguir en el juego. Hay 100 en total, y sólo darás con ellas luchando contra todos. Sólo hay determinadas personas que posean ciertas cartas; algunas de las más inusuales sólo se pueden hallar como parte de la subtarea de los chocobos. Tendrás que leerte toda la guía para encontrar a la mejor gente a la que enfrentarte. ¡Buena suerte!







INVOCACIONES EIKO

FENRIR Tierra
Ítem necesario Zafiro
Primera aparición El camino de Monte Petie

Sobre una roca elevada, un lobo solitario aúlla por su amo. Como respuesta llega un demonio de tierra que lanza por los aires a su rival de un golpe

FÉNIX Fuego/Resucitar
Ítem necesario Ala de fénix
Primera aparición El camino de Monte Petie

Un fuego brota del suelo y crece más y más hasta que un ave de fuego del color del Arco Iris sale disparado hacia el cielo. Dicha ave suelta una tormenta de fuego sobre el rival y luwego resucita y sana a sus aliados

RUBÍ Espejo
Ítem necesario Rubí
Primera aparición Arbol Lifa

Aparece una pequeña criatura verde que se distingue por la gran joya roja que lleva incrustada en la frente. La criatura encara a sus aliados y los rocía de un brillo iridiscente que lanza Coraza y Espejo

MADINE Gravedad
Ítem necesario Mogu
Primera aparición Volcán Gulug

Un monstruo gigantesco mira a sus enemigos desde la lejanía de las alturas. A continuación invoca a las rocas de un campo de residuos orbitante, que aplastan a su rival dentro de un campo de energía magnética





INVOCACIONES DAGA (I)

LAMU Rayo/Relámpago
Ítem necesario Olivino
Primera aparición Pinnacle Rocks

Las nubes se abren al descender el dios del trueno de los cielos. Éste lanza su vara a la tierra e invoca el poder de un millar de relámpagos para desgastar al enemigo

LEVIATÁN Aqua
Ítem necesario Aguamarina
Primera aparición Árbol lifa

La sombra de una especie de dragón nada bajo el océano. De pronto sale del agua y va volando hacia su enemigo, trayendo con él un maremoto de inmensas proporciones.

SHIVA Hielo
Ítem necesario Ópalo
Primera aparición Profesor Toto en el castillo de Alexandria

Una bella doncella de hielo se eleva por los cielos. Sin prisa, alza la mano y manda un chorro de gas congelante hacia su rival. El enemigo es congelado y acariciado por un viento malvado

IFRIT Fuego infernal
Ítem necesario Topacio
Primera aparición Profesor Toto en el castillo de Alexandria

Una bola de fuego cae del cielo y choca con violencia en la tierra. De ahí surge un enorme demonio de fuego, al que se le forma una bola de ígnea en las manos; acto seguido se la tira al enemigo. Al impactar, la bola explota con una fuerza tremenda

ATOMO Gravedad
Ítem necesario Amatista
Primera aparición Profesor Toto en el castillo de Alexandria

Una criatura del tamaño de un castillo suge del suelo. Su boca es tan ancha y vacía que tiene el poder de crear agujeros negros. El bicho escupe uno que absorbe al enemigo y lo aplasta

INVOCACIONES DAGA (II)



ODÍN — Espada
Ítem necesario — Materia Negra
Primera aparición — Casa de subastas de Treno

Un guerrero a caballo baja del cielo espada en ristre. El jinete galopa hacia el enemigo y le pega un tajo con su hoja, matándolo al instante

ALEJANDRO — Sanctus
Ítem necesario — Pendientes sagrados
Primera aparición — No disponible

Una enorme contstrucción cobra vida, avanza hacia el enemigo y se detiene. Sus torretas se abren lentamente y dispara cientos de rayos láser que hacen trizas a su enemigo

BAHAMUT — Fulgor
Ítem necesario — Granate
Primera aparición — El castillo de Alexandria

El rey de los dragones se lanza en picado y extiende las alas. Reuniendo hasta su última partícula de energía, la canaliza en un rayo láser que explota al impactar, causando un daño increíble

ARK — Viento
Ítem necesario — No disponible
Primera aparición — Daga debe experimentar Ark directamente

La poderosa nave viviente. Un formidable adversario. El espíritu definitivo que en realidad no es un espíritu de invocación. Tenle mucho miedo...



ANIMALES AMISTOSOS

De vez en cuando te encontrarás una batalla en que la música se convierte en una melodía con repiques. El supuesto enemigo no te atacará; en vez de eso te pedirá que le des algo. A cambio de darle lo que te ha pedido, te premiará con PH e ítems. Estos Animales Amistosos sólo aparecen en ciertos bosques. Cuando les hayas dado de comer te pedirán que saludes a otro de sus amigos. Eso es una pista acerca de cuál será el próximo animal que te encuentres.

Si no llevas el ítem solicitado cuando te topes con uno, escabúllete. Siempre puedes volver más adelante. Hagas lo que hagas, no ataques, ya que así lo ahuyentarás. La ventaja de participar en esta tarea secundaria está en los puntos de vida que recibes. Esto, junto a la técnica Habilidad ↑, te permitirá aprender montones de habilidades nuevas en un breve espacio de tiempo. El animal en cuestión te dará por lo general el ítem que te hará falta en el siguiente encuentro, así que no vayas por ahí usándolos a menos que te los pidan. Hemos incluido una tabla que indica dónde encontrarlos. Observa que no siempre salen en la primera batalla. A veces tendrás que combatir dos o tres veces para conseguir que aparezcan.

Animal amistoso	Ítem necesario	Lugar del bosque	Tesoro
Mu	Gema en bruto de Hielo y Dali	Llanura entre Caverna poción	10 PH,
Fantasma	Gema en bruto caverna de Quan	Entre Treno y la poción	10 PH,
Legionaria en bruto	2x Gema continente exterior	Ante la entrada del	20 PH, éter
Yeti	2 x Gema en bruto	Ante Madain Sari	20 PH, elixir
Ninfa en bruto	3 x Gema árbol lifa	Bosque de la zona esmeralda	30 PH, del
Jaba	Esmeralda	Al este de Oilvert piedra lunar	40 PH,
Raya	Piedra lunar	Continente perdido lapislázuli	30 PH,
Garuda	Lapislázuli gruta de Gizamaluke	Bosque sobre la salida secreta de la	40 PH, diamante
Yan	Diamante (cerca del árbol lifa)	Isla Bail Rosetta	50 PH, anillo









LA REINA STELLA

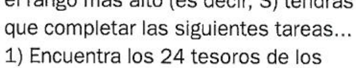
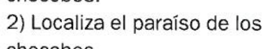
Puedes encontrar 13 stellazzios o símbolos del zodiaco en todo el mundo. Sólo hay una persona que colecciona estos símbolos, y ésa es la reina Stella. La encontrarás en Treno, donde aguarda el retorno de estos símbolos. Mucha gente intenta engañarla con símbolos falsos, pero ella de algún modo se da cuenta. Recibirás una recompensa por cada stellazzio que le encuentres. Se trata de una subtarea muy importante, ya que te permite hallar la hoja sangrienta en los primeros compases del juego, y posibilita asimismo que des con el esquivo ítem del martillo. Aquí tienes una lista de dónde están y qué recibes por ellos.

Nombre	Lugar	Premio
Aries	En el molino de viento de Dalí	1.000 guiles
Tauro	Detrás del puesto de ítems de Treno	Ala de fénix
Géminis	Tira dinero 13 veces a la fuente de Treno	2.000 guiles
Cáncer	Detrás de la carretilla de Burmecia	Hoja sangrienta
Leo	Sala de la estatua de Neptuno, Alexandria	5.000 guiles
Virgo	Posada del mago negro	Elixir
Libra	Fuente de Madain Sari	10.000 guiles
Escorpio	Caverna de Quan	20.000 guiles
Sagitario	Área del puesto de encurtidos del área de negocios (Disco 3)	Cinturón Negro
Capricornio	Entre la entrada de Daguerreo Entrance y la entrada de la orfebrería	Anillo Rosetta
Acuario	En el cofre del vestíbulo de entrada al castillo de Ipsen	30.000 guiles
Piscis	Cofre del Invencible	Túnica de Poder
Oficuo	Caverna de Quan, donde estaba Escorpio (tras recoger los otros 12)	Martillo

SECRETOS EXTRA

EL HOMBRE DE CUATRO BRAZOS

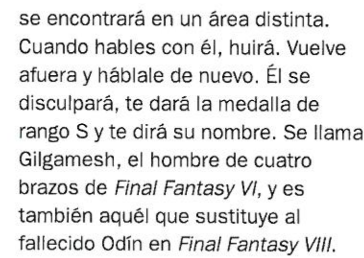
Al principio del juego, Jack el del callejón te enseña a jugar a las cartas. Te prometió que algún día te diría cómo se llamaba. A lo largo del juego ha ido apareciendo en diversos sitios distintos, desde Treno a Daguerreo. En este último lugar te dará un rango de buscador de tesoros en función del número de secretos que hayas encontrado. Para conseguir

el rango más alto (es decir, S) tendrás que completar las siguientes tareas...

1) Encuentra los 24 tesoros de los chocobos.
2) Localiza el paraíso de los chocobos.
3) Arregla el problema de Central Mogured.
4) Experimenta los 16 encuentros con el Ragtime.
5) Halla el martillo y la segunda piedra volátil.

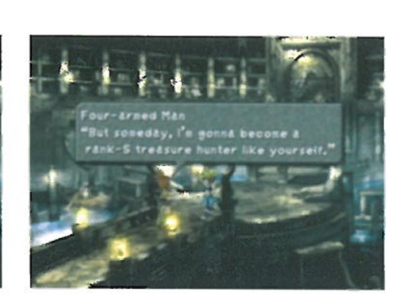
Una vez que hayas hecho todas estas cosas, vuelve a Daguerreo y habla con el hombre de los cuatro brazos. Éste



se encontrará en un área distinta. Cuando hables con él, huirá. Vuelve afuera y háblale de nuevo. Él se disculpará, te dará la medalla de rango S y te dirá su nombre. Se llama Gilgamesh, el hombre de cuatro brazos de *Final Fantasy VI*, y es también aquél que sustituye al fallecido Odín en *Final Fantasy VIII*.

EXCALIBUR

El anciano de Daguerreo te pedirá que le encuentres el Dedo Mágico. Sólo lo hará una vez que hayas obtenido mediante mucho esfuerzo la ansiada medalla de rango S. Podrás hacerte con las misteriosas



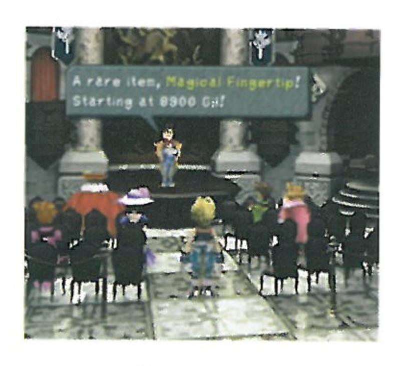


¡CONCURSO!

Esta tarea se parece a la subtarea de los animales amistosos en que aparece una criatura acompañada de una melodía con muchos repiques. La criatura en cuestión es el ratón Ragtime. Éste viaja por todo el planeta haciendo preguntas a la gente, y parece nadar en la abundancia. Cuando se presente te formulará una pregunta de cultura general basada en el mundo de Gaia. Entonces debes atacar a uno de los símbolos: el círculo para responder 'verdadero' y la cruz en el caso de que creas que es "falso". Si aciertas te cubrirá de dinero. Si no, no recibirás nada. No hay un lugar determinado en el que encontrar a este personaje, pero sólo sale en los bosques. Lo mejor que puedes hacer es enzarzarte en batallas en cada bosque que veas. Puedes vencer a ese insidioso roedor respondiendo acertadamente 16 preguntas. Éstas se extraerán de un total de 17 que son más o menos como te mostramos a continuación.

Número	Pregunta	¿Verdadero/Falso?
1	"Quiero ser tu canario" fue compuesta por Lord Eibon.	Falso
2	La decimoquinta guerra de Lindblum empezó en 1600	Falso
3	El barco-teatro Prima Vista fue construido por los Astilleros Aubert	Falso
4	El castillo de Lindblum es más grande que el de Alexandria	Verdadero
5	Algunos mus son amistosos y no atacan	Verdadero
6	El carro de hierro de Burkmea fue inaugurado hace 8 años	Verdadero
7	Sólo existe un desierto en todo el mundo	Falso
8	Conde Petie es una aldea de duendes	Falso
9	'Prima Vista' significa el estreno de una obra	Falso
10	El café de Treno, Bella Carta, es sólo para socios	Verdadero
11	El popodori es un ave que atrae la riqueza	Falso
12	Puedes vencer a Ragtime	Verdadero
13	El bosque de los chocobos se encuentra entre Lindblum y la Puerta Sur	Verdadero
14	El barco-teatro Prima Vista funciona a base de niebla	Verdadero
15	La guerra de Lindblum comenzó en 1500	Verdadero
16	El pasaje de los fósiles es un túnel subterráneo que comunica Treno y Alexandria	Falso
17	Los taxis neumáticos de Lindblum funcionan las 24 horas del día	Verdadero

Fingertips en la casa de subastas de Treno. En realidad cuesta bastante hacer que aparezcan. En primer lugar, véndeles la Cola de Ratón, el Espejo de Uhne y el Corazón de Grifo al llamado Aventurero, al hombre con túnica que se pasea por el café Bella Carta y al viejo de la orfebrería. Cuando hables con ellos, se ofrecerán a comprarte un ítem. No aceptes la primera oferta. El Aventurero y el hombre de la túnica te ofrecerán más si declinas su primera propuesta.
Para que aparezca el Dedo Mágico tendrás que haber vendido todos estos ítems. Aun así puede que te den esquinazo. Si eso ocurre, deberás seguir comprando ítems de la casa de subastas; compra los que son especiales, como la cinta, el anillo espejado, etc. El Dedo Mágico acabará por aparecer en algún momento u otro.
Cuando los hayas conseguido, llévaselos al yayo de Daguerreo. Éste a cambio te dará la Excalibur. Esta espada puede enseñarle a Steiner cómo usar Guillotina.



EL DESAFÍO FINAL DE QUINA

Hay muchos pantanos de los Qu por el mundo. En cada uno hay un claro en el que Quina puede capturar ranas. Conforme pilles más y más de estos batracios, Quale te premiará con ítems y armas. En cuanto Quina alcance la cifra mágica de las 99 ranas, aparecerá Quera. Te dirá que







Jefe: Quera
Vit: 70.000
EXP: 65.600
PH recibidos: 10
Ítems que lleva: Túnica de Qu, Túnica de Poder, Elixir, Manto de Espía
Ítems recibidos: Elixir
Ataques: Mudez, Aqua, Veneno, Mini, Confusión

Quina ha aprendido mucho y que ya es hora de que afronte el desafío final. Quera retará a tu grupo a una pelea. Éstas son sus estadísticas... Pese a su enorme cantidad de Vit, Quale no debería causarte problemas. Sus ataques no te perjudicarán demasiado; tú ve hostigándolo con ¡CROAC!, Ark y ataques estándar.

OZMA

El jefe más duro del juego es, con diferencia, Ozma. Éste tiene una forma como de planeta; parece una especie de ser súper compacto que lo absorbe casi todo. Puedes encontrártelo si examinas la tumba del ídolo del jardín flotante de los



chocobos. Antes de desafiarlo necesitas hacer algunas cosas muy importantes, que pasamos a detallarte...
1. Ve a todos los pantanos de los Qu y atrapa todas las ranas que puedas. Deja un macho y una hembra adultos en cada estanque para que sigan criando. Cuantas más ranas consigas, más nocivo será ¡CROAC!. Este movimiento será vital contra Ozma, así que a pillar ranas se ha dicho. Como regla general, en el nivel 100 una rana equivale a un daño de 100 de Vit. Usa esta ecuación para averiguar el daño que causará ¡CROAC! Te conviene que su impacto se pula 9.999 de Vit.

ECUACIÓN DEL DAÑO DE FROG DROP:

Daño = nivel de estatus actual x número de ranas
Así, el número de ranas necesarias es igual al daño que se precisa (10.000) dividido por el nivel de estatus actual. Por ejemplo, si tu actual nivel de estatus es 70, el número de ranas que hace falta es 10.000 dividido por 70 (143 ranas). Eso son una burrada de ranas, de modo que quizá te convenga irte directo a la fase 3 y volver luego para hacer esto. Cuanto mayor sea tu nivel de estatus, menos ranas necesitarás para llegar a la cantidad mágica de 9.999 de Vit.
2. Aumenta tu nivel luchando contra los Yan que habitan en la Isla Bail. Esta isla queda ante la costa sudoeste del continente exterior. En cada batalla te juegas la vida, así que guarda la partida tras cada una. Los Yan están un poco por debajo de los 20.000 de Vit y suelen emplear dos ataques por cada uno de los tuyos; entre estos ataques se incluye Resoplido, Aero, Meteo, Aero y Polvo Vírico. El Resoplido elimina de forma automática a alguien de tu grupo, por lo general quien le acaba de infligir más daño al Yan. Aero es bastante penoso. Meteo tiene una proporción de acierto de un 50%: la mitad de las veces te alcanzará y la otra fallará. Cuando te dé te provocará un daño de entre 800 y 9.000 puntos de vida; es imposible determinar á cuánto ascenderá el daño. Polvo Vírico también hace gala de un promedio de acierto del orden del 50%. Este ataque causa Virus en la víctima, lo cual significa que ésta no ganará nada de EXP al término del combate. Cuando ataques a una bandada de Yans, usa Guillotina y Ark para restarles con toda seguridad 9.999 puntos a todo el grupo. ¡CROAC! se le cepillará 9.999 unidades a un



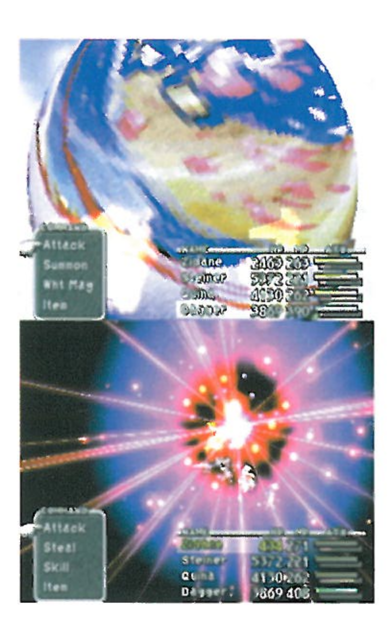


enemigo individual. Siempre vale la pena empezar con Odín; a veces matará a los tres Yans de golpe, y a veces ni los tocará.

Una vez que lo tengas todo en torno al nivel 80, pasa a la fase 4.

3. Sigue luchando con Yans hasta llegar a un punto en el que los indicadores de Trance de tu grupo estén casi llenos. El importante es Yitán, pero pon lo más cerca del límite a tantos miembros de tu grupo como puedas. Dispón a tus personajes como mostramos a continuación. Ten en cuenta que esta disposición es sólo una recomendación. Lo único fundamental es que no ninguno de tus personajes debe tener unos niveles que sean múltiplos de cinco (ni 70, ni 75, 80, 85, etc.).

5. Derrota a Ozma…



OZMA

Vit: 70.000
EXP recibidos: 65.600
PH recibidos: 100
Ítems que lleva: Túnica del Poder, Materia Negra, Grava Volátil, Elixir.
Ítems recibidos: Materia negra, Grava Volátil.
Ataques: Fulgor, Fulgor Astral, Meteo, Perdición, Muerte, Muerte de Nivel 5, Maldición, Molestia, Mini.

En primer lugar estudiaremos los ataques. Fulgor le infligirá un gran daño a un enemigo. Fulgor Astral restará a todo tu grupo una cantidad media de Vit. AutoRevitalia debería volver a ponerte en forma en un periquete. Meteo es el ataque más peligroso, ya que provocará unas cantidades de daño brutales a tu grupo entero. Si algo te matará, será esto. No puedes protegerte contra él, así que ni lo intentes. En caso de que mate a alguien, habrá que echar mano de AutoLázaro. Perdición es algo extraño: Steiner lo absorberá y ganará unos 5.000 de Vit. No alcanzará a nadie que esté en Trance, y lo más probable es que acierte a todos los demás y se les cepille 6.000 unidades de Vit. Muerte tiene un 50% de probabilidad de tocarte. Muerte de Nivel 5, por su parte, fallará siempre que siguieras nuestro consejo. El problemón es Maldición. Si este ataque no existiera, no tendrías problemas para derrotar a Ozma. Éste hará que tu grupo al completo merme en unos 2.000 puntos de vida. Además infligirá Mini, Confusión, Ceguera y Veneno. Contra Confusión y Veneno estás protegido, y Ceguera no te importunará porque no usarás ningún ataque estándar. El único problema es Mini. Molestia pondrá a alguien de tu grupo en el modo (lógicamente) Molestia. Esto hace que de hecho pierdas a uno de tus miembros, ya que no lo puedes controlar y no podrá llegar hasta Ozma para atacarlo. La única forma de sacarlo de ese estado es matar a esa persona. Mini miniaturiza al grupo al completo.

No existe una fórmula 100% segura para matar a Ozma, pero sí formas de facilitarte la tarea. Al fin y al cabo todo se reduce a una cuestión de suerte. Si Ozma decide usar Meteo, seguido de Maldición y luego de Fulgor Astral se acabó lo que se daba. Pero tú persevera y la suerte te acompañará.

Las invocaciones no le harán nada: ¡Ozma absorberá Ark por un valor de 5.000 puntos de vida! Deberías usar a Daga para lanzar Cura ++ sobre todo el grupo. Aun cuando sólo haya un miembro que necesite que lo sanen, cúralos a todos porque no sabes qué pasará a continuación. Usa el ataque ¡CROAC! de Quina para provocar un daño fijo de 9.999 unidades de Vit. Aunque Quina haya sido alcanzada con Mini, este movimiento causará un daño íntegro.

El Bocado de Ángel de Quina es útil, pero tal vez sea mejor usar panaceas individuales para curar Mini, ya que ¡CROAC! es demasiado importante para que lo sacrifiques.

El movimiento Shock de Steiner se llevará por delante 9.999 de vida, aunque esta cifra quedará reducida a unas meras 150 unidades en caso de ser miniaturizado. Sánalo tan pronto como sea alcanzado por Mini y prosigue el 'tratamiento de choque'.

A menos que Yitán esté en Trance, no sirve para nada. En este nivel de estatus, cualquiera de sus Ultras causará un daño de 9.999 de Vit (a no ser que esté miniaturizado), así que usa el menos caro (Energía Libre) cada vez que te sea posible. Fuera del Trance, emplea a Yitán para usar panaceas y robar. Si logras birlar dos o más ítems, merecerá la pena usar Arte de Ladrón.

En teoría esta batalla debería ser relativamente fácil. Sólo hará falta acertarle siete veces para matarlo, ¿no? Bueno, sí, pero hay que tener en cuenta que enjaretar esos siete impactos es una pesadilla. En general, Ozma te endosará un ataque por cada uno de los tuyos, ¡a veces incluso dos! Cuando llegue a la marca de los 40.000 de Vit, usará Cura ++ sin cesar, restableciendo entre 5.000 y 9.000 puntos de vida. En este momento deberías desplegar todos tus medios recurriendo a los ataques más poderosos.



COSAS IMPORTANTES QUE DEBES RECORDAR

NUNCA te relajes. Las tornas se pueden girar en tu contra en cuestión de segundos.
SIEMPRE has de curar a tu grupo a la menor ocasión, aun cuando no les haga falta.
NUNCA expongas a todo tu grupo a los ataques. Si algo sale mal, tendrás que soportar por lo menos cuatro ataques antes de poder hacer algo al respecto. Fíjate bien en l oque va a hacer Ozma y reacciona con presteza.
Mene quedará tan impresionado con tu buen hacer, que recibirás la carta Ozma y la Guía de Estrategias. Ésta te explica cómo conseguir un grado de clase S, pero tú eso ya lo tienes, ¿verdad? Sí, vamos piensa un poco…

AL HABLA

¿PARA CUÁNDO INTERNET EN PS2?

RAQUEL DE JUAN (VÍA E-MAIL)

¡Hola a todos los redactores de *PlanetStation*! A ver si me publicáis la carta, que *pa'* algo compro todas vuestras revistas...

Bueno, bueno, tampoco te quejes, que peor es lo nuestro que escribimos la carta a los Reyes Magos cada año y aún esperamos que el Baltasar ese se digne a contestar. ¿Le habrán aplicado la ley de extranjería al pobre?

¡Ah! Se me olvidaba, me llamo Raquel y tengo 15 *takos*.

Hola, encant...

Ya, ya, encantada yo también, un beso *pa'* todos. Ahora quiero que me contestéis unas preguntillas ¿ok? La primera y más importante es: ¿por qué nunca gano ninguno de vuestros concursos? No me digáis que es porque no envío las soluciones, que hasta ahí llego.

Hija es que es muy difícil que salga una carta en concreto entre los centenares (¡qué centenares! ¡¡millares!!) de respuestas que llegan a la Redacción. Para conseguir unos mejores resultados la solución es muy simple: el mes que te interese ganar un concurso te compras unos 10.000 ejemplares de Planet, envías los cupones,y ya verás como tus probabilidades de ganar aumentan vertiginosamente.

He escuchado que para pasarán unos 6 años hasta que en la Play 2 funcione Internet. ¿Es cierto?

La cosa va para largo, desde luego, pero tenemos esperanzas que en un par o tres de añitos la cosa funcione en Europa (se supone que en Japón funcionará el año que viene por aquello de que no tienen problemas de conexión de banda ancha). En todo caso, la cosa va para largo y por ello es difícil hacer un pronóstico, porque puede pasar de todo (incluso que el Atleti sea campeón de Europa).

Estoy confusa entre dos juegos. Es que me gustan los dos pero el dinero solo me llega *pa'* uno. ¿Debería comprarme *Koudelka* o estaría mejor *Vagrant Story*?

Vagrant Story es mejor a todos los niveles, pero tiene unos cuantos problemillas que deberías tener en cuenta: a) No está traducido, b) El argumento es súper-complicado y los diálogos están escritos en inglés arcaico, c) El sistema de menús tiene más peligro que hacer la declaración de la Renta de Mario Conde, d) ¿Te hemos dicho ya que todo está en inglés? Por el contrario, *Koudelka* tiene precisamente como punto fuerte una extraordinaria traducción al castellano, pero la mecánica es un tanto soporífera.

He leído en vuestra revista que Square piensa lanzar también un *Final Fantasy XII*. Me gustaría saber hasta cuándo va a durar la mejor saga del mundo (que no acabará nunca a ser posible, y de este paréntesis que se entere la empresa nipona).

Pues, salvando las distancias, esto es como las películas de Torrente: mientras haya un montón de personas como tú que invierten religiosamente su dinero en cada una de las entregas de la saga no pararán de aparecer secuelas.

¿A la Play normal de toda la vida también se le podrá conectar la pantalla LCD en un futuro, o eso es exclusivo para PS One? Es que yo tengo una PSX y por ahora no pienso comprarme la Play 2 porque no me llega el dinero, y quería saber hasta qué punto puedo estirar mi vieja caja gris...

Pues mucho nos tememos que no, a menos que algún fabricante haga algún invento o apaño. Si quieres que tu Play dé el estirón puedes darle dos Petit Suisses cada día como hace Holybear, pero de momento la condenada no pasa de los 26 centímetros (nos referimos a la consola, so soeces).

Bueno colegas, os dejo, ha sido un placer. ¡Ah! Drako, chavalote, no hagas caso de tus redactores, que en el fondo te quieren muuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuucho, ¿a que sí?

Fíjate si lo queremos que ayer mismo le regalamos un precioso colgante con la bella inscripcción '100% Cemento Armado. 50Kg' y quisimos dar un paseo con él por el puerto, pero el muy desagradecido no quiso.

¡UNA DE ANTI-ALIAS!

RAIBAN (GRAN CANARIA)

Hola, ¿cómo está la Redacción más cachonda del sector? Supongo que de puta madre, ya que no paran de viciarse con juegazos y encima cobran. Bueno, me presento: me hago llamar Raiban y soy de Gran Canaria (abajo a la izquierda), y leo la Planet desde hace... (o más), aunque es la primera vez que escribo (espero que con el cheque que adjunto valga para que mi carta salga publicada).

El condenado cheque no lo hemos visto por ninguna parte, pero empezamos a sospechar que el redactor Seed ha tenido mejor vista que nosotros: un hombre que ha utilizado los CDs de *Army Men* para reforzarse las suelas y no tener que ir al zapatero, y que ahora se gasta más dinero en juegos de importación que Hulk en camisas, da mucho que pensar...

Primero una de datos técnicos: ¿qué es exactamente el *pop-up*?¿Es lo mismo que el *popping*?

El pop-up es el término más o menos técnico que se aplica a las figuras poligonales que aparecen 'de repente' cuando te acercas a ellas en vez de ir acercándose gradualmente (por ejemplo, cuando en *Driver 2* aparecen de golpe y porrazo edificios enormes sin haberlos visto aproximarse). Para disimular este defecto muchas veces se recurre a cubrir el horizonte con niebla a lo *Silent Hill*. El *popping* viene a ser lo mismo, sí.

¿Y qué co es el efecto de *antialiasing*?**

El *anti-alias* o *anti-aliasing* sirve tanto para suavizar las texturas envitando que se pixelen como para evitar los molestos bordes dentados que a veces se ven alrededor de las figuras poligonales.

Cambiando de tema, tengo una flamante consola negra de Sony llamada PS2 (no sé si les sonará) esperando tener mucha compañía en forma de juegos (sólo tengo uno). A ver, ¿cuál es el mejor título de plataformas para PS2?

A falta de que llegue el flamante *Klonoa 2* de Namco, de momento nos decantamos por *Rayman 2*, que es muy bonito de ver.

¿Hay alguna posibilidad de ver en esta consola el genial juego de PC *Counter Strike*?

Más o menos. Se rumorea que se está programando una entrega de la saga *Half Life* para PS2, pero ignoramos si contendrá todo lo que vimos y disfrutamos en el aclamado *Counter Strike*.

Por último me gustaría saber por qué cones le han cambiado el nombre al prota del *FF9:* de Zidane pasa a Yitán.**

Ni idea, pero ya puestos le podrían haber puesto uno mejor como Guardiola o Raúl, eso por no hablar de nombres tan bellos y musicales como Drako, Holybear, Seed o Nen.

Esto es todo amigos. Como no me publiquen amenazo con mandar a *Interviú* unas fotos de Drako en una playa nudista (el que avisa no es traidor).

No hay problema. Nuestro alopécico director nunca ha tenido reparos en desnudar su piel, sobretodo en lo que al cuero (ex)cabelludo respecta. Los únicos que te pondrían una demanda serían los lectores de la revista que se gastan sus buenos dineros para ver a una turgente Ivonne y no a un tunante Pelón.

SHENMUE Y PS2

BERNAT CÓCERA (VÍA E-MAIL)

Hola, me llamo Bernat Cócera y si no me falla la memoria es la segunda vez que os escribo, a ver si esta vez respondéis mis preguntas. Si no, volveré a intentarlo, da igual. Tengo 16 años y una serie de preguntas. Ahora que ha muerto vuestra hermana la *Dreamplanet*, os pregunto a vosotros: ¿después del *Shenmue 2* seguirán sacando la saga para Dreamcast o la trasladarán a PS2?

El futuro post-*Shenmue 2* de Ryo y compañía no está claro del todo. Hay

PESE A QUE NO PARÁIS DE PREGUNTARNOS SOBRE EL FUTURO DE SEGA Y PS2, PRÁCTICAMENTE NADIE OPINA SOBRE EL FUTURO DE LAS CONSOLAS DE NUEVA GENERACIÓN. VAMOS CHICOS/AS, QUE ÚLTIMAMENTE LA SECCIÓN DE *EL GALLINERO* PARECE MÁS BIEN UN BALNEARIO. ¡AH! DAMOS LAS GRACIAS A ÓSCAR GONZALO DE TOLEDO POR EL PURO QUE NOS HA ENVIADO (¡A VER SI CUNDE EL EJEMPLO!)

08830 SANT BOI DE LLOBREGAT (BARCELONA)

planet@intercom.es

EL GALLINERO

¡¡¡INCESTO EN *FINAL FANTASY*!!!

IGOR BENÍTEZ

He visto unas imagenes del *FFX*. ¡Menudo juego! En la web que las mostrba decia que Tidus (el personaje principal) es calcado a Squall. ¿Podria romper Square con lo de 'episodio nuevo, personajes nuevos y mundo distinto'? ¿Podria ser el hijo de Squall y Rinoa? En el manual del FFVIII pone que Laguna tiene 27 años y Squall 17. Evidentemente, no puede ser su padre. Pero si tiene 27 años cuando es un soldado de Galbadia, ¿podría ser su padre cuando Squall y él se encuentran, y el contar con 47 primaveras? (menuda hipótesis). Si Laguna es su padre, Raine seria su madre porque Julia es la madre de Rinoa. Entonces los protas serian hermanos y de ser así ¿por qué abandonó Laguna a su hijo?

DEFENDIENDO EL HONOR DE LARA

ZOOL

Me gustaría realizar una dura crítica sobre aquellos que intentan convertir a la reina de la PSX (hablo claramente de Lara Croft) en un simple objeto erótico con el que satisfacer sus co**tas maltrechas.

rumores que apuntan a que las nuevas entregas aparecerán en PS2, por aquello de que Sega programará en esta consola estandartes de la compañía como *Virtua Fighter 4*. Pero como la casa de *Sonic* también se ha apuntado al carro de X-Box con *Jet Set Radio Future*, *Gun Valkyrie*, un nuevo *Panzer Dragoon* y *Sega GT 2*, vete tú a saber.

¿Se sabe algo de *Dead or Alive 3*?

En este caso parece que es la X-Box quien se ha llevado el Gates, perdón, el gato al agua. Pero aún nos queda la esperanza de que cuando las voluptuosas chicas del juego vean el peinado de Mr.Gates huyan despavoridas hacia los hercúleos brazos de los usuarios de PS2.

Me he leído un poco por encima el argumento de *MGS2* (no me acuerdo dónde) y para ser un juego japonés ¿no creéis que es un poco demasiado *americanoide*? El primero ya lo era, pero es que en éste hasta los malos son Rusos, ¡como en las cutre-películas yanquis! ¿Es una parodia de los americanos o de veras Kojima es así?

Nos podríamos poner profundos y establecer toda una teoría sobre la evidente influencia del cine americano en la obra de Kojima... Pero hoy nos sentimos más superficiales que el oro de un Rolex del rastrillo, por lo que nos limitaremos a decir que seguramente es así porque se venden bastantes más videojuegos en los EEUU que en Rusia. De todas maneras tampoco se puede acusar a Kojima de hacer unos guiones de la escuela Charles Bronson precisamente, ya que ni sus malos son tan malos (recuerda a Sniper Wolf) ni sus buenos son unos santos barones (Snake se considera a sí mismo un asesino). Recuerda que el malo en la sombra de *MGS* parece ser que es americano, y que no es seguro que los rusos de la demo de *MGS2* sean los 'malos oficiales' del juego.

¿Aparte del *Guilty Gear*, hay algún juego de PSX (o cualquier otra consola) con música cañera a lo heavy metal?

Prueba con *Destruction Derby 2* o *Demolition Racer* (¡aparecen ni más ni menos que *Fear Factory*!), y si te gustan los *guitar heroes* a lo japo échale el guante a Bloody Roar 2. Ahora bien, si eres de aquellos que simulan hacer todos los solos de AC/DC con una raqueta de tenis, tienes que hacerte ya mismo con *Guitar Freaks* vía importación, con su periférico-guitarra correspondiente. Nos lo agradecerás.

Y por último y cambiando de tercio, ¿sacarán *Guilty Gear X* o Last Blade 2 para PS2?

Pues no, es triste pero de momento no sabemos de ningún beat'em-up 2D en el horizonte de PS2.

¿CUÁL DE MIS JUEGOS ES EL MEJOR?

CHRISTIAN VERDONK GALLEGO (VILLANUEVA DE LA SERENA)

Hola redactores de *PlanetStation*. ¿Seguís jugando a la consola? A mí casi me castigan el otro día por jugar 6 horas seguidas.

Bueno, sé comprensivo con tus padres. ¿Acaso tú no te preocuparías si vieras que tu hijo corre el peligro de ser el día de mañana alguien como nuestro jefe de Redacción Holybear? Espeluznante, ¿verdad?

Tengo una PS2 y el juego *DOA2*. Un amigo mío que también la tiene dice que el *TTT* es mejor que mi juego. ¿Es eso verdad? Espero que no, porque me he apostado 20 duros a que era mejor el mío. Yo creo que *Tekken* es muy lento y poco original.

Nos vemos totalmente incapacitados para decidir científicamente cuál es mejor, ya que esto depende totalmente de los gustos de cada uno. La *Traviatta* seguro que es una obra maestra musical, pero para nosotros siempre será mejor la banda sonora de *Fiebre del Sábado Noche*. Según NUESTRA opinión es más interesante *DOA 2* porque supone un auténtico salto a todos los niveles respecto a la primera parte. *Tag Tournament* aporta muy poquito a lo visto en los anteriores *Tekkens* y, efectivamente, la lentitud de la versión PAL lo estropea bastante. Eso sí, sus gráficos no tienen rival.

Tengo también una PSX de hace mucho, mucho tiempo, cuando tenía el menú de tarjetas de memoria antigua. Quisiera preguntaros cuál de mis juegos es mejor. Tengo el *FFVII, FFVIII, MGS, GT, Fifa 97, 98* y *99, Medievil, Tekken 3, Crash Team Racing* y muchos más.

Pero hombre Christian, vale que nuestros redactores son unos superhombres cuya infabilidad tiene poco que envidiar a la del mismísimo Juan Pablo II, pero quizá vaya siendo hora de que te formes una opinión sobre los juegos que tienes siguiendo TUS gustos. Nosotros nos quedamos con *MGS*.

¿Cuál de estos dos juegos es mejor, *FFIX* o *Moto GP*?

Veamos, pretendes que comparemos dos juegos que: 1) Son de dos géneros completamente diferentes 2) Pertenecen a dos consolas distintas 3) En lo único que se parecen es en que puedes escribir tu nombre (para bautizar los personajes del *Final* y para poner tu récord en *Moto GP*). ¿Y quieres que cometamos la infantil simplificación de dar un vencedor como si de un vulgar concurso de Ramón García se tratara? *Final Fantasy IX* es mejor.

¿Cuando sacarán *FFX* en Japón? ¿Y *MGS2*?

En el lejano Oriente se publicará *FFX* sobre otoño, y *Metal Gear Solid 2* para Navidades.

Muchos saludos y que sigáis trabajando así.

Adiós, y lamentamos haberte cortado tu extensa lista de nombres, pero es que es norma de la casa no permitir enviar saludos a amiguetes si no tenemos a mano una botellita de pacharán para brindar por ellos. Así que esperamos que en la próxima misiva hagas algo para poder hacerlo (saludos a amiguetes= redactores + carta + botella. ¡¡Piensa, piensaaaa!!).

ACORDES Y DESACUERDOS

ÁNGELA GONZÁLEZ (PONTEVEDRA)

¡Hola planeteros! Aquí estoy yo de nuevo y más vale que publiquéis la carta, porque en caso de que ocurra lo contrario podéis estar seguros de que... os mando al pianista de *Cine de Barrio* para que os deleitéis con sus maravillosos acordes. Quedáis avisados.

No te pases que aún te vamos a enviar nosotros la reinterpretación *techno-trance* de *La Gallina Turuleca* que ha hecho DJ Drako con el *Music 2000*.

En primer lugar: ¡¡Ya tengo la Play 2!! Hay que ver lo que se puede conseguir con un poco de empeño...

...sobre todo si tienes muelas de oro que empeñar.

Lo compré con el *Tekken Tag Tournament* y la tarjeta de memoria. Bien, casi todas mis dudas van sobre el *Tekken Tag*. Antes que nada, me gustaría saber por qué preferís el *Dead Or Alive 2* a otros juegos de lucha. Lo que os pasa a vosotros es que cuando veis dos implantes de silicona (nunca mejor dicho) bien puestos ya se os va la olla por completo y nada más.

Buf, desde luego los *tekkenmaníacos* nos están dando una guerra... Que sííí, que los *Tekkens* son muy buenos pero ¿es



imaginación nuestra o *DOA 2* tiene un modo Tag bastante más trabajado que el de *TTT*, cuya razón de existir se supone que son los combates por parejas? ¿A ver si van a ser las texturas tipo *abdominaizer* de Jin las que te están influyendo a ti?

En el número 26, dónde aparecían los trucos de *Tekken Tag* decíais que había 20 escenarios y resulta que sólo hay 14 escenarios. A ver cómo me explicáis eso, listos.

Vamos a ver, hija, ve a la opción Versus (VS Battle) del juego, y cuenta allí los escenarios que te dejan elegir: son exactamente 20. En fin, a nosotros también nos cuesta contar más allá de 10 sin equivocarnos (¿por qué Dios no nos pondría 15 dedos en cada mano para poder contar al menos hasta 30 sin problema?).

Necesito que me aclaréis una cosilla sobre el final de Unknown. Bien, después de levantarse tras dejarse los morros en esa especie de fango verde, la tía sonríe de una manera muy presuntuosa. ¿Por qué?

a) Porque piensa: "¡Qué guay! Me he salvado".

b) Porque piensa: "Soy más malvado que Margarita Seisdedos con un ladrillo en el bolso".

c) A partir de ahora me presento a ministra de Agricultura.

Vosotros diréis.

Ninguna de las tres. Lo que piensa esa chica tras librarse del lobo que la había absorbido es: "¡Lo que me voy a ahorrar en *Epiladys!*".

Bueno, me despido que ya me ha costado mucho despegarme del mando de mi Play 2.

¿Has probado a no comer algodón de azúcar con las manos mientras juegas?

Que sigáis tan 'espongiformes' como siempre, que así es como más encantadores sois.

El redactor Seed sin duda es el más espongiforme de todos nosotros... al menos bebe como una auténtica esponja.

LARA HASTA EN LA SOPA

VÍCTOR DE BENITO (MADRID)

¡Vo que *pacha stationeros*! Os envié hace un año (¡uff!) una carta con un dibujo de Larita incluido y no me lo publicasteis. Eso me fastidió mucho.

Revista *PlanetStation*, siempre haciendo amigos.

¿Para cuando *The Sims* para la Play? Según dijeron iba a haber una conversión.

Pues es cierto que se prometió hace ya mucho, pero de momento la única conversión que hemos visto es la de Richard Gere al budismo. Sospechamos que la cosa se ha quedado en agua de borrajas.

¿Por qué no habláis más de Lara Croft? Sí, ya sé que publicasteis un calendario pero ¿por qué no un álbum con sus fotos o pósters de ella? Muchos lectores os lo agradeceríamos.

Bueno ¿y por qué no también almohadas cervicales con las turgentes formas del busto de la heroína o una autobiografía suya de los creadores del libro de Ana Rosa Quintana? ¡¡Si *PlanetStation* le ha dedicado ya 3 portadas, 3 guías, un póster, un calendario e innumerables artículos!! ¡¡¡Basta ya, por favor!!!

Ya que sega trabajará para Sony, ¿saldrán para PS2 versiones de *Crazy Taxi*, *Soul Calibur* y *Space Channel 5*?

Crazy Taxi tendrá una conversión de la mano de Acclaim, de *Space Channel 5* aparecerá una secuela en 128 bits, y lo mismo sucederá en el caso de *Soul Calibur* (que, por cierto, es de Namco y no de Sega).

¿Qué tal está el *Radikal Bikers*? ¿Qué puntuación le dabais?

Nuestro orgullo patrio nos empujó a darle al hispano *Radikal Bikers* cuatro planetillas. La verdad es que es un tanto simple, pero es igual de divertido y rápido que la recreativa.

¿Y al *Incredible Crisis*?

3,5 planetas. Es un juego hilarante, pero más corto que un café de David el Gnomo.

¿Qué tal está el *Vib Ribbon*?

Le dimos un 4. Es muy original, pero también es más raro que un vendedor de seguros con escrúpulos, y además los gráficos los podría haber diseñado el hermano pequeño de Heidi.

¿Qué puntuaciones les dabais al *Tomb Raider* y *Tomb Raider II*?

Esos dos juegos no se analizaron, por la simple razón de que *PlanetStation* no existía en la época de su lanzamiento. Haciendo un esfuerzo de imaginación, suponemos que los hubiéramos puntuado muy bien, porque realmente fueron unos juegos alucinantes en su época.

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Soy Jill, adoro el rol, me atraen los *survival horror*, ¡me apasiona el manga y el anime! ¿Eres fanático/a de la saga *Final Fantasy*? ¡Pues yo también! Me importa un comino la edad. ¿Qué? ¿Te decides o qué? ¡Ah! Tengo 16 añetes.
Jill Valentine (Noelia Vargas)
C/ Guindaleta nº 6, At.
Edificio Gloriana
29003 Málaga

Soy un Alcorconero al que le gustaría cartearse con todo el que se precie, da igual edad, que sean chicas o chicos, etc. Si os justan los juegos de rol, aventuras, conducción y todo eso, no dudéis en escribirme, que prometo responder.
Edgar M. Nieto Avilés
C/ Japón 21, 7º, 3ª.
28923 Alcorcón (Madrid)

Hola, me llamo Marina. Me gustaría cartearme con chicos/as que les guste la Play, y juegos como *Tekken*, *Suikoden II*, *Alundra*...) y... Eminem.
Marina Páez
C/ Alcalde Manuel de la Pinta
17, 2º D
11011 Cádiz

Hola, me gustaría escribirme con gente a la que le guste *Tony Hawk's 2* y Eminem.
Alfonso Martínez
C/ Muñoz Arenillas 2, 12º M
11009 Cádiz

Hola, soy Xavi de Sabadell (Barcelona) y me gustaría comunicarme con la gente vía e-mail .No importa el color, ni la edad, ni el sexo, etc... Enviad vuestros e-mails a:
Amarant1@terra.com

¡Kupó! Todo aquél que viva para y por los fantásticos *Final Fantasy* y en general todos los juegos que publica Square, que me mande e-mails a la siguiente dirección:
jgmpgv@yahoo.es
(Nanaki)

¡Alerta! ¡S.O.S! Somos un club de amigos formado por 2 chicos de 15 y 16 años y nos gustaría que nos escribieran, vía e-mail, chicas de nuestra misma edad que les gusten (o no) los videojuegos. Escribid a:
Becken99@hotmail.com
ccarrera60@hotmail.com

Hola, somos un grupo de 5 chicos y 5 chicas de 14 años a los que nos gusta viciarnos lo más a la Play. Si estás solo, aburrido o quieres hablar con nosotros porque te agobia oír a tu madre decir "RECOGE ESTO, Y ESTO, Y ESTO, Y ESTO..." mándanos un emilio a esta dirección de e-m@il (aceptamos chicos y chicas de cualquier edad):
trylotry14@latinmail.com

Por cierto, ¿por qué al *Tomb Raider IV* le dabais sólo 4 planetas? Se merecía más, todas las revistas decían que era un juegazo, y algunas le daban un 10/10.

¿Cómo que 'sólo' 4 planetas? ¡Esa puntuación es buena! Honestamente creemos que el juego no se merece más, sobretodo porque hay otros tres o cuatro títulos en el mercado que ofrecen prácticamente lo mismo.

¿Cuál es el truco ése de que en la demo de *Tomb Raider III* Lara levitaba?

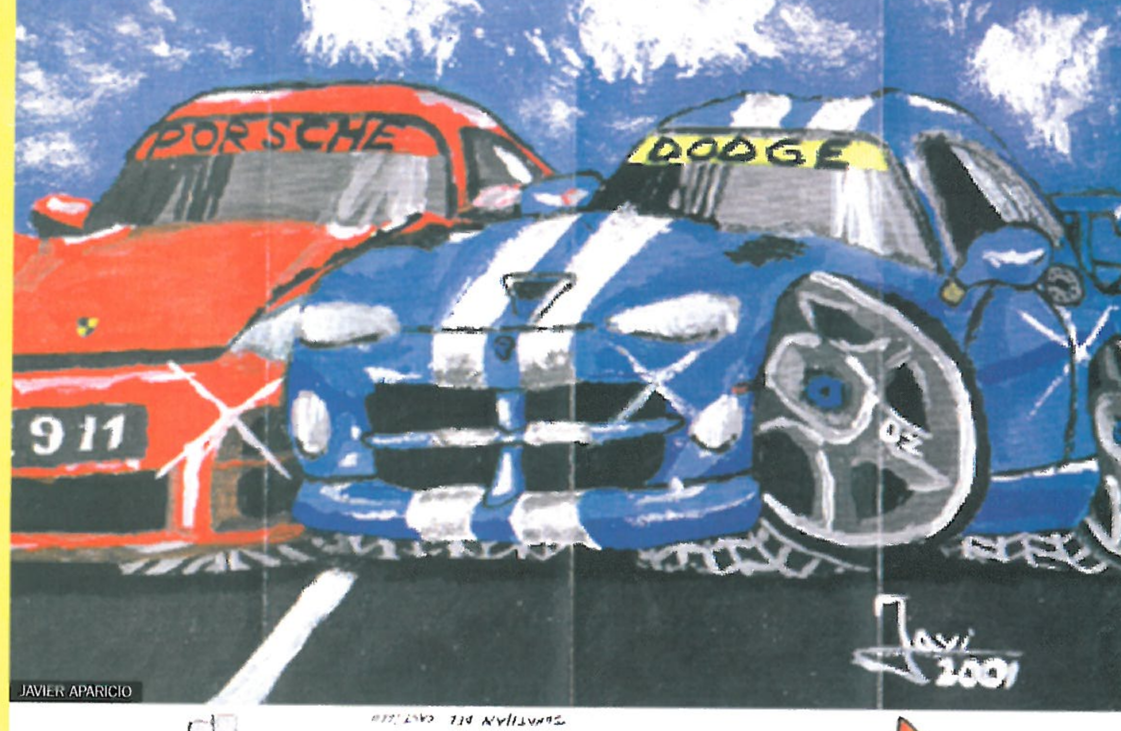
Pulsa en el juego ● + X + L1 + R2 y verás a Lara volar cual billetera en la Redacción de Planet.

Bueno, un abrazo a todos y ¡todas!, que las pocas chicas que hay siempre están poniendo orden.

No sabe nada el chico.

PD: Seed, un día quedamos y me enseñas ese calendario de Angelina Jolie. También saludaré a Katchoo, cara de cemento.

No has oído decir eso de 'dime con quién andas y te diré quién eres'. Tú sigue granjeándote amistades como éstas y ya verás, ya... Al Capone era un monaguillo hasta os conoció.



JAVIER APARICIO


JONATHAN DEL CASTILLO


JORGE BENIZ

CAZANDO CHOCOBOS

JAVIER RUIZ (PUERTOLLANO)

***Jelou vroders* (suspenso claro), ¿qué tal por *El Paraíso del Picao*?**
¡*Waaachaaaaaaaaa*! (Últimamente bebemos demasiada cerveza).
¿Cómo se llega al bosque de los Chocobos en el RPG *Final Fantasy IX*? En el numero 30 decís que llamando a un chocobo pero ¿cómo se le llama al bicho?
Es muy fácil: en el mapa del mundo ponte encima de las pisadas de Chocobo y entonces usa una verdura Ghysal (la seleccionas en el inventario), y ya verás cómo un canario de tamaño Pavarotti al que todos conocemos como Chocobo se acerca a ti.
¿Me podríais decir cómo se matan el penúltimo y el último monstruo del *Parasite Eve II*? ¿Cuáles son las mejores armas para matarlos?
El penúltimo enemigo se mata destruyendo todas las partes de su cuerpo hasta que muestre el corazón, que es su punto débil. Para matar al último hay un truquillo útil: si has conseguido la magnum con balas venenosas en el juego podrás envenenarlo y hacer que pierda energía de forma continua. Para protegerte contra los dos bichos es esencial utilizar la magia Anticuerpo.
Ah un consejo: Decirle a Drako que use la cera de abrillantar su calva para el Drakomóvil. Lo mismo queda más limpio.........
Mucho nos tememos que la única cera que ha pasado por el inmundo Drakomóvil es la de las orejas de su conductor, pero bueno...
Otra preguntilla,¿conocéis alguna aventura grafica tipo *Broken Sword 2* que sea buena?
Prueba con la saga *Discworld (*sobre todo *Noir*), a ver qué te parece.
Me he pasado el *Dino Crisis 2* unas 10 veces, en hora y media, con todos los dinofiles y ya tengo desbloqueado el *Dino Coliseum* con todo los personajes, la tarjeta de platino... y el *Dino Duel* sigue sin aparecerme ¿Qué más tengo que hacer? ¿Invitar a una cena íntima a Regina o qué?
Lo que tienes que hacer es desbloquear los dinosaurios (aparecen tras conseguir los personajes y el tanque) con los puntos que ganes y entonces disfrutarás del dichoso *Dino Duel*. Ya que te has ahorrado la cena con Regina, podrías estirarte un poco con nosotros. Por cierto, adoramos el centollo (ya, sabemos que no es lo mismo, pero te aseguramos que nuestro diseñador gráfico Nen con peluca pelirroja da mucho el pego).
Que sepáis que compro vuestra revista desde el número 1 y todavía creo que es la numero uno. Si no me contestáis sería la primera vez que me defraudáis (snif,snif). Bueno, unos saludos pa todos vosotros y seguir *asín*(kiaaa).
Que conste que nosotros nunca hemos defraudado a nadie.
Señor ministro de Hacienda, ¿está usted ahí?

TRAUMATIZADO POR *ALONE IN THE DARK*

DAVID TOMÁS (PREMIÀ DE MAR)

Hola Planetarios: Ésta será la última carta que os escribo y si no la publicáis mi muerte pesará sobre vuestra conciencia. Jor, que os he enviado ya 4 cartas, 1 *Videojuego del Milenio,* y participo en todos los sorteos, y no hay manera de que salga mi nombre. ¿Qué pasa? ¿Que para salir publicado hay que ser familiar de alguien, lavar el coche de Drako o catar las exquisiteces de Holybear antes que nadie? ¡Quiero una respuesta ya! ¿Pero qué os he hecho yo? ¿Es por mi apellido? San Agapito, ¿por qué?**
A esto se le llama chantaje emocional cosa que, que lo sepas, nos parece moralmente mucho más reprobable que el soborno, por poner un ejemplo (¡jejem, ejem!).
Yo sólo quiero ver mi nombre impreso en papel y no hace falta que pongáis nada más, ni que respondáis a las preguntas. ¡Si con poco me conformo! Ahora que si me las queréis contestar...
¡Jo, ni que fuéramos unos engreídos egocéntricos a los que se les han subido los humos! ¡¡Como sigas así te vamos a echar a los leones!!
¿Hay alguna posibilidad de que salga en España el *Metal Slug X*? Lo digo porque un servidor se ha gastado pasta y pestañas con el juego y es el mejor que me he echado a la cara.
Pues puede que tengas suerte, porque nos ha llegado un rumor fiable de que al final se podría llegar a editar en nuestro país, cosa que nos parece el hecho más milagroso desde que Noé inauguró el primer Zoo flotante.
¿Os puedo confesar una cosa? Pues resulta que yo jugué al *Alone In The Dark* a los 7 años y cogí un trauma. Tenía miedo de abrir las puertas de mi casa por qué pensaba que dentro me esperaba un zombi. Un día me quedé encerrado en el comedor y



me puse a llorar porque los tenía por corbata y no podía moverme. Ahora la anécdota me hace gracia y quiero recordar viejos tiempos. Así que la pregunta es: ¿me recomendáis el *Alone 4*?
No, si al final van a tener razón con lo de prohibir ciertos juegos para los pequeñuelos, ¿eh? En fin chaval, no sabemos si recomendártelo para hacer frente a tus miedos infantiles o si eso tendrá más peligro para ti que hacer *puenting* en una pirámide. En todo caso, el juego no parece estar nada mal.
Esta es una petición general (creo yo) de todo el público masculino: ¿por qué no hacéis un top ten de las tías más jamonas de la historia de la Play?
Desde luego una parte del público lo agradecería, pero también hay que pensar, por ejemplo, en el sector femenino que lee la revista. Lo ideal sería poder hacer diversos tipos de revista, como hacen con las patatas *Ruffles*: Planet a la jamon(a), Planet picante, Planet al punto de salero...

ATRAPADO EN LA PLAY

DANIEL RODRÍGUEZ (STA. COLOMA DE GRAMANET)

Atención: se vende cama, par de pestañas y vida social por falta de uso. Razón: *FFIX* (40 horas), *The Legend Of Dragoon* (60 horas) y *Front Mission 3* (150 horas). ¡¡¡Socorro!!! ¡Necesito más tiempo!
Nos lo vas a decir a nosotros, que para hacer las críticas le tenemos que echar más tiempo que el satélite Meteosat.
¡Ah! Me olvidaba, la ración de peloteo (el jamón el mes que viene): os leo desde el nº1, me parto con los chistes, me encanta el nuevo diseño, bla, bla, bla... (todo esto es cierto, pero cualquier lector de *Playmanía*, estooo... *PlanetStation,* con dos dedos de frente y una paga mensual de 495 pesetas diría esto).
No, si al final tendremos que pasar las cartas por el detector de mentiras.
¿Con cuántas princesas diferentes puedes casarte en *Dragon Valor*? ¿Cómo me las ligo? (Preguntar a un redactor de Planet cómo ligar ¡qué desesperación!).
¡Buf! Hace tiempo que jugamos con él, pero nos parece que 5 ó 6. ¿Para ligarlas? No sabemos. ¿Quizá jugando en el equipo de balonmano del F.C. Barcelona?
¿Para cuándo un *Planet Team Racing*, con la moto de Nen (Alberto Minaya, ¡venganza!) y el Drakomóvil 2? Los enemigos a batir, los de siempre: inspectores de Hacienda, vacas locas, directores hambrientos de redactores, algún lector...
La verdad es que, teniendo en cuenta el lamentable aspecto de los redactores de esta revista, lo mejor sería un juego en perspectiva subjetiva tipo *Quake*, de esos en los que no se ve la cara de los protagonistas.
¿Cómo saco agua del suelo en la fase 4 (El lago) de *Dinosaurio*? (Tono de excusa barata) Es que mi hermano pequeño se ha quedado atascado...
Tienes que romper ciertos puntos del suelo (como en la peli), que deberás buscar por tu cuenta, porque si tenemos que explicarte toda la fase aquí no vamos a responder a nadie más.
¿Juegos de *The Matrix* y *Parque Jurásico 3*?
El juego de *The Matrix* al parecer lo va a desarrollar Shiny Entertainment para PS2 y X-Box, mientras que de *Parque Jurásico 3* sólo se han oído rumores que saldrá en todas las plataformas existentes de la mano del binomio Universal Studios / Konami.
¿Puedo jugar con el controlador de PlayStation a *Point Blank 2*, *Time Crisis* y *Ghoul Panic*, o la cruceta va demasiado lenta para apuntar?
No, con el mando puedes acabarte estos juegos sin problema, pero desde luego jugar a un juego de pistola sin pistola tiene menos interés que jugar a *Piedra, papel y tijera* con Eduardo Manostijeras.
Por cierto, ¿cómo va esa *Planet-Xtation*? Seguro que papá Gates ya os ha ofrecido un cheque de ésos donde, como en mis notas del cole, sobran ceros. Si no lo ha hecho, no sabe lo que se pierde.
¿Pero tú qué te creeX? ¿Qué noXotros tenemoX interéX en haXer una reviXta como eXa? VamoX, anda.
"¿Puedo pasar mi Pikachu de la edición Roja a la Oro?" ¡Quita de aquí! Ni caso, mi hermano pequeño se ha colado.
¡Hay que ver cómo viene la juventud de ahora!
¿Además de *Omega Boost* y *Front Mission 3*, hay o habrá juegos decentes de mechas?
En PSOne no saldrá mucha cosa, pero puedes recuperar el juego *Mechwarrior 2*, las dos entregas del

beat'em up *Zero Divide* o el añejo *Blam! MachineHead*. En cambio en PS2 hay mucho donde elegir entre los próximos lanzamientos: *Ring Of Red*, *Gungriffon Blaze*, *Armored Core*, el a priori flojillo *Robot Warlords* y el imprescindible *Z.O.E.* Eso sí, todos estos juegos son algo indecentes porque salen todos los mechas completamente desnudos.

¿El DVD de PlayStation 2 es tan cutre como dicen? Sinceramente, al no ser revista oficial vuestro sueldo no depende de la respuesta. Más bien depende del azar (¡esas partiditas de póker en la Redacción a las 3 *on the morning*!).

¡Sí hombre! ¿Desde cuándo el *Full* gana a la *Escalera de Color*? ¿Eh? ¡Ejem! Estooo... Perdona por la distracción. El DVD de PS2 tiene una calidad media y, para el precio que cuesta la consola, es más que aceptable. ¿Te vale eso?

Se despide vuestro más leal lector. Hasta *lugo* (o Pontevedra, lo que os quede más cerca). PD: Quiero esta carta publicada a todo color, doble espacio y foto dedicada para el mes pasado, si no es mucho pedir. Y como dice mi profe de Latín, *harrivebershi*.

No, si al final deberemos tener en la revista un psicólogo de urgencia como en *Gran Hermano* para los casos extremos...

EL FUTURO DE TANNER

ZOOL (VÍA E-MAIL)

¡HOLA AMIGOS DE PLANET! Mi nombre es Zool y me gustaría haceros unas preguntillas que no puedo quitarme de la cabeza. Tengo el *FFIX*, ya voy por el disco III y sólo puedo decir una cosa: ¡VAYA PEDAZO DE VíDEOS! ¿Habéis visto el de Odín en Cleyra? (¡Im-presionante!).

Sí, pero tanta destrucción nos dejó un tanto *Odidos*, la verdad.

Pero tengo una pregunta: ¿Hay secretos? ¿Muchos?

Mira la guía de este mes y encontrarás unos cuantos.

¿Se puede apostar definitivamente por *Ducati World* como el mejor simulador de motos de PS One?

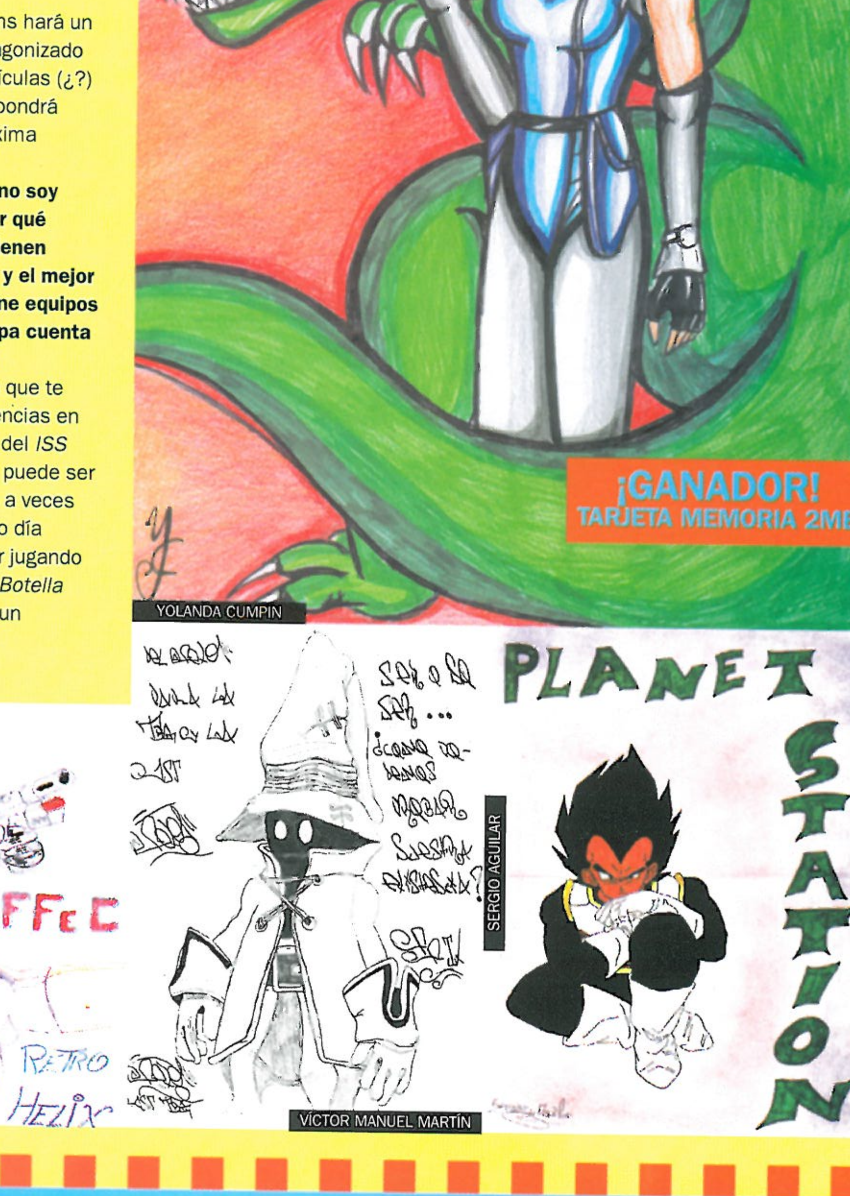
La versión de *Ducati World* de PSOne es infinitamente más jugable que la de Dreamcast y es de lo mejorcito dentro del mundo del motociclismo, cosa que no significa tampoco que sea una obra maestra.

Me he pasado el *Driver 2* y en los créditos del final dicen que Tanner y Jones volverán el 2002 ¿Es verdaderamente el preludio de un *Driver 3*?

Se rumorea que Reflections hará un juego de conducción protagonizado por un especialista de películas (¿?) para PS2, y que luego se pondrá manos a la obra en la próxima secuela de Tanner.

Por último, una cosa que no soy capaz de explicarme. ¿Por qué juegos como *FIFA 2001* tienen nombres y equipos reales y el mejor simulador de fútbol no tiene equipos reales y apenas sólo Europa cuenta con nombres auténticos?

Por el contexto deducimos que te quejas de las eternas carencias en los nombres de jugadores del *ISS Pro Evolution*. En fin, nada puede ser perfecto. Incluso nosotros a veces tenemos defectillos. El otro día mismo pillamos a Holybear jugando al *Pokémon Edición Verde Botella Con Ribetes de Bronze* en un momento de flaqueza.



¡GANADOR! TARJETA MEMORIA 2MB

YOLANDA CUMPIN

ÁNGEL JAVIER RAMOS

VÍCTOR MANUEL MARTÍN

SERGIO AGUILAR

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL N29

CONCURSO LOS DIEZ MEJORES JUEGOS N 31

Luis Gandia Navarro ONTENIENTE (VALENCIA)

CONCURSO XPLORER 29

José M. Prieto Bargueño TOLEDO, José L. Diego Diego ALCORCÓN (MADRID), Pancracio García Ramos A CORUÑA, Juan R. López Mas MURCIA, Sara Luna Picazo VILLAJOYOSA (ALICANTE)

CONCURSO THE LEGEND OF DRAGOON

Jesús C. Valcárcel Olmo LOS ALCÁZARES (MURCIA), Maribel Mañas Aguilera S. SADURNÍ D'ANOIA (BCN), Daniel González Díaz (MADRID), Tamara Solano Comesaña VIGO (PONTEVEDRA), José Mª Vicente Pascual CÁCERES, Juan M. Guzmán Sánchez COÍN (MÁLAGA), Juan D. Esteve Goena ZARAGOZA, Virginia Muñoz Sánchez CAHARENA (TOLEDO), Ivan Antor Pruñonosa (BCN), Alberto Velasco Bejarano ZAMORA, Vanesa Pena Martínez MALLORCA, David A. Martín Jiménez MADRID, Marcos Araujo Olmedo BADALONA, Rubén Alonso Iglesias GIJÓN (ASTURIAS), Ramón Morera Ortega S. VICENTE DE ALCÁNTARA (BADAJOZ), Christian Sánchez Enríquez SANLÚCAR LA MAYOR (SEVILLA), Andrés Petitjean Chamorro BARCELONA, Alfredo Villamañán San José RENEDO DE ESGUEVA (VALLADOLID), José L. Merino Pérez SANTADER (CANTABRIA), Víctor Sansano Blanco BARCELONA, Ferran Fabregas Massot MARTORELL (BCN), Daniel Ibáñez González VIGO (PONTEVEDRA), Rafael Pardo García ALICANTE, Francisco J. Sánchez del Cerro CÓRDOBA, José H. García Lecue SANTANDER (CANTABRIA), Guillermo Ponce Ramírez PATERNA (VALENCIA), Alejandro Cámara López ELCHE (ALICANTE), Tomás Burillo (BARCELONA), Raúl Jiménez Perea ORDIZIA (GUIPÚZCOA), Ángel Ramsés López Martínez POSADA DE LLANERAS (ASTURIAS)



DRÁCULA: RESURRECCIÓN

Una autodenominada 'niña de 31 años', nuestra lectora **Conchi Caballero**, se ha atascado en el que seguramente es el puzzle más difícil de *Drácula: Resurrección*: el zodíaco de las narices (sí, nosotros también nos hemos frustrado lo nuestro). Una vez memorizados los símbolos de las cartas, debes pulsar estos tres botones en el espejo en el orden que indicamos:



EVERYBODY'S GOLF 2

Una de extras

Introduce como nombre 2GE para acceder a los circuitos y personajes ocultos que hay en este juego. Entre los personajes extra encontramos a gente como el lagarto Gex, el payaso Sweet Tooth de la ínclita serie de *combat cars Twisted Metal* o incluso a sir Daniel Fortesque, protagonista indiscutible de los dos *Medievil*. Si tienes la versión NTSC de este juego, debes probar con el código 2GSH.

FINAL FANTASY VIII

Yitán, Daga y compañía han entrado con fuerza en nuestras PlayStation, pero hay gente que todavía anda liada con las correrías del entrañable caracartón de Squall. Éste es el caso de nuestra lectora **Verónica González,** que no sabe exactamente dónde se hallan las cuatro piedras de las que le habla una extraña sombra en el lago Obel, cerca de Timber. Una de ellas se encuentra en las orillas de Balamb (allí verás una roca con una inscripción en ella); otra está en la pequeña isla que hay al este de Timber, situada justo al norte del puente de Horizon; la tercera está ubicada en el bosque situado al oeste de Dollet; y la última la encontrarás en los acantilados que hay al sur del Jardín de Galbadia (para ello tendrás que aterrizar con el Lagunamov en el acantilado que hay encima de la catarata y examinar el suelo que hay cerca de ella). Una vez las tengas en tu poder, obtendrás un mensaje que habla acerca de un tesoro oculto en las llanuras situadas al norte de Esthar. Dirige el Lagunamov hacia allí, donde encontrarás una serie de piedras parlantes. Busca una de color rojo y ve a la dirección contraria a la que te indique. Continúa buscando hasta que encuentres una piedra roja que te asegura que el tesoro no está aquí. Examina otra vez el área y encontrarás un útil ítem que te permitirá, asociado con un Guardian Force, lanzar tres magias por el coste de una. Una vez hecho esto, sólo debes ir a la isla situada en la parte inferior izquierda del continente de Esthar. Te costará un rato, pero finalmente encontrarás un pergamino de la suerte. ¡Suerte!

FINAL FANTASY IX

Por si no fuera suficiente con los chocobos, stellazzios, Hades y demás minijuegos que nos ofrece esta joya de los RPGs, cuando lo acabemos nos espera una sorpresa jugable más. ¿Os hacen unas partiditas de Black Jack? Pues para ello, primero hay que acabarse el juego entero y disfrutar con la apabullante secuencia final. Cuando aparezca 'The End' en la pantalla, pulsa **R2, L1, R2, R2, ↑, ×, →, ●, ↓, ▲, L2, R1, R2, L1, ■, ■** y escucharás un extraño sonido. Si ahora pulsas Start accederás al ansiado y simplón juego de Black Jack.



La mecánica es muy sencilla (pero adictiva, como demuestran los carnets de 'Tonto del Pueblo' ganados en algunos casinos por algunos miembros de *PlanetStation*): apostando contra la CPU tendremos que conseguir 21 puntos o el número que más se aproxime. Hay que tener en cuenta que las figuras valen 10, el as vale 1 u 11, según nos convenga, y que no podemos sacar más de cinco cartas. Al principio, contamos con 1000 créditos para apostar.



FREESTYLE SCOOTER

Trucos sobre ruedas

Comienza una partida en el modo Circuit para un jugador. Pulsa Start para pausar el juego. Entonces pulsa ➡, ⬇, ➡, ⬅, ➡, ⬆, ➡, ➡, con lo que aparecerá un mensaje en la parte superior de la pantalla. Con ello conseguirás tener acceso a todas las pantallas y niños repelentes dispuestos a darse unos garbeos a bordo de su patinete.

KNOCKOUT KINGS 2001

Jugar como Ashy Knucks

Introduce KNUCKS como nombre de tu púgil en el modo Career para conseguir este boxeador.

Jugar como Owen Nolan

Introduce NOLAN como nombre de tu púgil en el modo Career para conseguir este boxeador.

Jugar como Steve Francis

Introduce FRANCIS como nombre de tu púgil en el modo Career para conseguir este boxeador.

Jugar con un bulldog

Introduce BULLDOG como nombre de tu púgil en el modo Career.

Jugar con un gorila

Introduce GORE como nombre de tu púgil en el modo Career.

Jugar con un payaso

Introduce CLOWN como nombre de tu púgil en el modo Career.

Jugar con un bebé

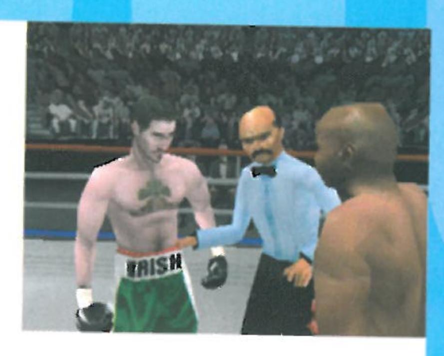
Introduce BABY como nombre de tu púgil en el modo Career y podrás manejar un adefesio con pañales.

Jugar con un cíclope

Introduce EYE como nombre de tu púgil en el modo Career y podrás tener bajo tus mandos a un tipo con muy poco ojo para el boxeo (y para cualquier otra cosa, la verdad).

Jugar como Barry Sanders

Introduce SANDERS como nombre de tu púgil en el modo Career.



Jugar como Jason Giambi

Introduce GIAMBI como nombre de tu púgil en el modo Career.

Jugar como Junior Seau

Introduce SEAU como nombre de tu púgil en el modo Career.

LEGO ROCK RAIDERS

Misión Mineralizado completada

Ve a la opción Introducir Contraseña e inserta la siguiente secuencia:

⬇, ▲, ⬇, ●, ⬆, ⬇, ■, ▲, ⬅, ⬇, ⬆, ●, ▲, ⬅, ⬇, ⬇, ⬅, ▲, ⬅, ■, ●, ⬇

Misión Senderos de Agua completada

Ve a la opción Introducir Contraseña e inserta la siguiente secuencia:

●, ▲, ➡, ▲, ×, ⬆, ▲, ➡, ●, ➡, ⬅, ⬇, ⬆, ➡, ▲, ●, ⬆, ➡, ■, ■, ●, ➡

Misión Recogida Fácil completada

Ve a la opción Introducir Contraseña e inserta la siguiente secuencia:

×, ▲, ➡, ▲, ⬆, ⬇, ■, ▲, ⬅, ⬇, ⬆, ●, ▲, ⬅, ⬇, ⬇, ⬅, ▲, ⬅, ⬆, ●, ➡

Misión de Rescate completada

Ve a la opción Introducir Contraseña e inserta la siguiente secuencia:

⬆, ■, ×, ▲, ⬆, ●, ⬅, ▲, ■, ▲, ⬅, ⬇, ●, ⬆, ⬇, ●, ▲, ⬆, ⬇, ⬆, ▲, ×

Misión Explosión completada

Ve a la opción Introducir Contraseña e inserta la siguiente secuencia:

➡, ■, ⬅, ⬆, ×, ⬇, ●, ⬇, ■, ▲, ⬆, ⬇, ●, ⬅, ■, ▲, ▲, ■, ⬆, ■, ▲, ⬅

Misión Cristalmanía completada

Ve a la opción Introducir Contraseña e inserta la siguiente secuencia:

▲, ●, ➡, ▲, ■, ■, ⬇, ➡, ⬅, ▲, ●, ⬅, ⬆, ➡, ■, ●, ▲, ●, ▲, ▲, ▲, ➡

MDK 2: ARMAGEDDON (PS2)

Kurt en calzoncillos

En el menú principal, mientras mantienes apretado **L2 + R2** pulsa ■, ■, ▲, ■. Con ello conseguirás que el protagonista pierda algo más que su dignidad.

Cámara cinematográfica

Pausa el juego. Ahora, mientras mantienes apretado L2 + R2 pulsa ●, ×, ●, ×. Con ello conseguirás que la cámara no siga al personaje, sino que se mantenga en ángulos fijos al estilo *Resident Evil*.



SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN

99 vidas

Pausa el juego e introduce la siguiente secuencia: **R2, L2, R2, L2,** ⬆, ⬆, ⬆, ⬆, ●. Con ello conseguirás una buena cantidad de Spyros en tu inventario.

Créditos del juego

Pausa el juego e introduce la seguiente secuencia: ⬅, ➡, ⬅, ➡, ⬅, ➡, ■, ●, ■, ●, ■, ●, ⬅, ➡, ⬅, ➡, ⬅, ➡. Con ello accederás a la secuencia que muestra los créditos. Ten en cuenta que cuando hayan finalizado, serás transportado al principio del nivel donde te encontrases.

STREET FIGHTER EX 3 (PS2)

Aún más personajes

Cada vez que te acabes el Original Mode con un personaje, el juego nos premiará con un nuevo púgil. Una vez los hayas conseguido todos, todavía quedan tres sorpresas más con las que luchar...





Evil Ryu
Para jugar con el 'alter ego' malvado del eterno buen chico de *Street Fighter*, debes acabarte el juego 8 veces como mínimo, en nivel Normal o Hard. Cuando lo termines la octava vez, oirás una voz que berrea algo así como "Here comes a new challenger!". Ahora, dirígete a la plantilla de luchadores, resalta a Ryu, mantén apretado Select y pulsa cualquier botón.
Narrator Sakura
Para jugar con la 'encantadora' Narrator Sakura, debes acabarte el juego 8 veces como mínimo, en nivel Normal o Hard. Cuando lo termines la octava vez, oirás una voz que vocea "Here comes a new challenger!". Ahora, dirígete a la plantilla de luchadores, resalta a Sakura, mantén apretado Select y pulsa cualquier botón.
Bison II
Al igual que sus anteriores compañeros, debes acabarte el juego 8 veces como mínimo, en nivel Normal o Hard con Bison. Después del chillido "Here comes a new challenger!", debes dirigirte a la plantilla de luchadores, resaltar a Bison, mantener apretado Select y pulsar cualquier botón.

SUPERCROSS 2001

Turbo infinito
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código NDFSPD.
Vallas bajas
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código LOFENCES.
Texto explosivo en el modo Freestyle
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código EXPLODE.
Sin motos
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código NOBIKES.
Sin corredores
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código NORIDERS.
Energía ilimitada
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código UNLIMITEDPC.
Tu propia debilidad
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código I AM WEAK (respetando los espacios).
Agente Albert
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código PEANUTBUTTER. También puedes conseguirlo obteniendo 4.000.000 de puntos en una competición freestyle en el circuito the House.
Astro Nut
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código ONESMALLSTEP. También puedes conseguirlo ganando las series Etnies con cualquier corredor. Astro Nut consigue 75.000 puntos cada vez que hace un Airwalk.
Billy Ray Mudmullet
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código POSSUMPANCAKES. También puedes conseguirlo recogiendo el objeto oculto que hay en el circuito River Bed.
Bob Page
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código FORTYFOUR. También puedes conseguirlo obteniendo más de 4.400.000 puntos en el circuito Moon en una competición freestyle.
Bones
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código MARROWMAN. También puedes conseguirlo haciendo una vuelta en el circuito de St. Louis en menos de 36 segundos.
Doctor Invizzo
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código LOOKMANOBODY. También puedes conseguirlo obteniendo más de 750.000 puntos con un mismo truco durante cualquier competición freestyle.
EA Gal
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código LETSGOEAGAL. También puedes conseguirlo ganando cualquier carrera con el EA Guy.
Ecko Rider
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código WWWECKOCOM. También puedes conseguirlo obteniendo un tiempo de menos de 41 segundo en el circuito Phoenix.
El Luchador
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código MASKEDMAN. También puedes conseguirlo obteniendo un bonus 1080 en cualquier competición freestyle.
Harry Bigfoot
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código MMMSQUIRREL.
Hot Tub Harvey
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código HARVEYSAYSRELAX. Con él puedes conseguir 50.000 puntos en el modo freestyle con el movimiento Lazyboy.
Marimba
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código SQWAK.
Moto Samurai
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código HONORFIRST.
Robot MR-34
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código METALDUDE.
Sarcophagus Jones
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código PYRAMIDSCHEME.
Sir Dirthead
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código JOUSTER.
Smitty Sugarlegs
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código ENDZONEDANCE.
Some Guy
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código WHOSTHAT.
Space Overlord
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código BUNGAVEE.
Spitt Polish
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código THREEPIECESUIT.
Supercross Avenger
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código TRIPLELEAPER.
The King
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código SIDEBURNS.
The Zombie
Ve a Options y selecciona Enter



Code. Pulsa X e introduce como código LOVESBRAINS.
Tie Dye Guy
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código MELLOWOUT.
Tricky the Clown
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código POLKADOT.
Corredores extraños
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código JOKERIDERS.
Circuito Washougal
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código WMXPLIBWWA.
Circuito Riverbed
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código OTRATTWTGHWG.
Circuito Launching Pad
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código OSSFMOGLFM.
David Bailey
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código IRONMAN.
Roger DeCoster
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código 9XBELGIANCHAMP.
Johnny O'Mara
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código 4XUSMXDNCHAMP.
Activar las series del campeonato Parts Unlimited
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código NUTSANDBOLTSS.
Activar las series del campeonato Wrenchead.com
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código SUPPLIESONLINE.
Activar las series del campeonato FMF
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código NEEDNEWEXHAUST.
Activar juegos Etnies freestyle
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código SHOESANDTRICKS.
Activar las series del campeonato Scott
Ve a Options y selecciona Enter Code. Pulsa X e introduce como código THROWMEGOGGLES.

CÓDIGOS

ACTION REPLAY

ESTOS CÓDIGOS –COMPATIBLES CON VARIOS CARTUCHOS DE TRUCOS– HAN SIDO PROBADOS CON LAS VERSIONES AMERICANAS DE LOS JUEGOS. ES POSIBLE QUE EN LAS VERSIONES ESPAÑOLAS ALGUNOS NO FUNCIONEN.

VANISHING POINT

Acceso a todos los coches
8003CBDCffff
Aston Martin V8
3003cc070007
Alfa Romeo
3003cbfc0007
Aston Martin DB7
3003cc060007
Audi TT
3003cbfd0007
BMW 325i
3003cbfb0007
Dodge Viper GTS
3003cc040007
Ford Explorer
3003cbf80007
Ford Focus
3003cc000007
Ford Mustang Cobra
3003cbfe0007
Ford Ranger
3003cbf90007
Jaguar XKR
3003cbff0007
Lotus Elise
3003cbfa0007
Lotus Esprit
3003cc050007
Shelby Cobra
3003cc020007
TVR Griffith
3003cc030007
Toyota Supra
3003cc010007
Todas las películas activadas
8003CBF6ffff
Máxima puntuación en Globos
80047a160000
Siempre puntuar 200 en modo Especialista
8004701a00c8
Circuitos extraños
8003cbf2ffff
Secretos activados
8003CBF2ffff
Activar todos los circuitos
8003CBE4ffff
Activar todos los circuitos al revés
8003CBE6ffff

PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY

Puntuación máxima
8008fa14ffff
8008fa16ffff
Créditos máximos
8008f4800009
Tener siempre la primera bola
8008fa200001

SUPERCROSS 2001

Activar todos los circuitos
50000302 0000
800C2FDA 0101
300C304D 0001
300C304E 0001
300C304A 0001
Activar todos los personajes
50001C01 0000
300C3005 0001
50000302 0000
800C2FFA 0101
Activar campeonato Parts Unlimited
300C2FDA 0001
Activar campeonato Wrenchead.com
300C2FDB 0001
Activar campeonato FMF
300C2FDC 0001
Activar campeonato Scott
300C2FDD 0001
Activar los juegos Etnies Freestyle
300C2FDE 0001
Activar Riverhead
300C304D 0001
Activar Washogal
300C304A 0001
Activar Hot Tub Harvey
300C3005 0001
Activar el robot MR-34
300C3006 0001
Activar Some Guy
300C3007 0001
Activar Space Overlord
300C3008 0001
Activar Agent Albert
300C3009 0001
Activar Harry Bigfoot
300C300A 0001
Activar Tricky the Clown
300C300B 0001
Activar Sir Dirthead
300C300C 0001
Activar Bob Page
300C300D 0001
Activar Bones
300C300E 0001
Activar Happy Smiley
300C300F 0001
Activar Marimba
300C3010 0001
Activar EA Guy
300C3011 0001
Activar Supercross Avenger
300C3012 0001
Activar El Luchador
300C3013 0001
Activar Freedom Fighter
300C3014 0001
Activar The Zombie
300C3015 0001
Activar Astro Nut
300C3016 0001
Activar Doctor Invizzo
300C3017 0001
Activar Moto Samurai
300C3018 0001
Activar EA Gal
300C3019 0001
Activar The King
300C301A 0001
Activar Smitty Sugarlegs
300C301B 0001
Activar Billy Ray Mud Mullet
300C301C 0001
Activar TieDye Guy
300C301D 0001
Activar Sarcophagus Jones
300C301E 0001
Activar Brave Scotsman
300C301F 0001
Activar Spitt Polish
300C3020 0001
Activar Ecko Rider
300C2FFA 0001
Activar Robert Davis
300C2FFB 0001
Activar Dave Davis
300C2FFC 0001
Activar David Bailey
300C2FFD 0001
Activar Roger DeCoster
300C2FFE 0001

RÁNKINGS

LOS MEJORES DEL MES

1 Z.O.E
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **AVENTURA**

2 VANISHING POINT
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

3 SILPHEED
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

4 MDK 2: ARMAGEDDON
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

5 PIPEMANIA 3D
DISTRIBUIDOR **PLANETA** GÉNERO **PUZZLES**

RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1 DEAD OR ALIVE 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

2 MOTO GP
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CARRERAS**

3 Z.O.E
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

4 KESSEN
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **ESTRATEGIA**

5 SHADOW OF MEMORIES
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

LOS MÁS ESPERADOS

1 METAL GEAR SOLID 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

2 ALONE IN THE DARK: TNN
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **SURVIAL HORROR**

3 GRAN TURISMO 3 (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

4 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
DISTRIBUIDOR **¿PROEIN?** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**

5 KLONOA 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**

LOS 10 MEJORES (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 16**

3 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

4 DRIVER 2
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

5 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

6 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 29**

7 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 10**

8 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

9 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

10 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

¡PARTICIPA EN *LOS 10 MEJORES*!
ENVÍANOS TU RÁNKING A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
concurso *'LOS 10 MEJORES'*
C/ Joventut, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT
E-MAIL: planet@intercom.es
FAX Nº 93 652 45 25

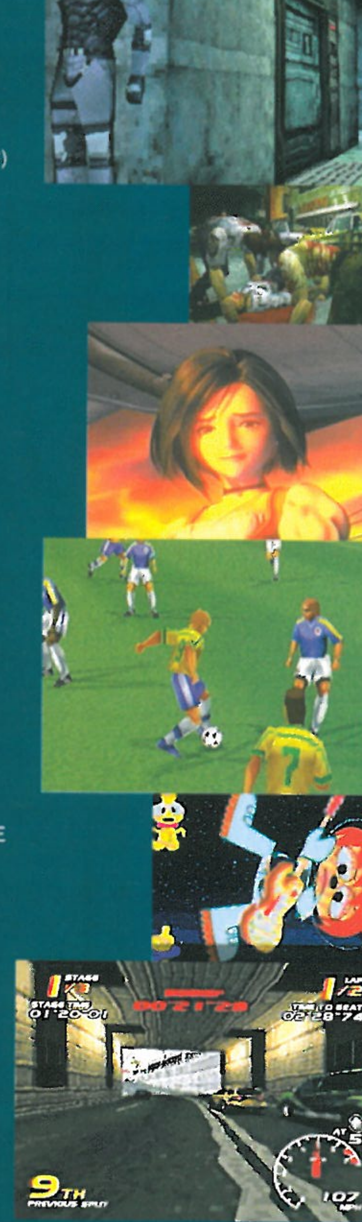
LOS + VENDIDOS (SEGÚN CENTRO MAIL)

PSX
1 FINAL FANTASY IX
2 ISS PRO EVOLUTION 2
3 THE LEGEND OF DRAGOON
4 METAL GEAR SOLID + VR MISSIONS
5 FINAL FANTASY VIII (PLATINUM)
6 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
7 GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
8 THEME PARK WORLD (CLASSIC)
9 FIFA 2001
10 STAR WARS EPISODIO 1: LAF (CLASSIC)

PS2
1 Z.O.E
2 MOTO GP
3 NBA LIVE 2001
4 SSX
5 FIFA 2001
6 SHADOW OF MEMORIES
7 ONI
8 TEKKEN TAG TOURNAMENT
9 STREET FIGHTER EX 3
10 KNOCKOUT KINGS 2001

N 64
1 LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
2 MARIO TENNIS
3 MARIO PARTY 2
4 POKÉMON PUZZLE LEAGUE
5 POKÉMON STADIUM
6 DONKEY KONG 64
7 PERFECT DARK
8 SUPER SMASH BROS.
9 POKÉMON SNAP
10 007: EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE

DREAMCAST
1 PHANTASY STAR ON-LINE
2 GRANDIA II
3 SHEN MUE
4 VIRTUA TENNIS
5 THE HOUSE OF THE DEAD 2
6 SONIC ADVENTURE
7 SOUL CALIBUR
8 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
9 SONIC SHUFFLE
10 FUR FIGHTERS



Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.

RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 **METAL GEAR SOLID**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 **VAGRANT STORY**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 22**

3 **RESIDENT EVIL 2**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

4 **FINAL FANTASY IX**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 29**

5 **FINAL FANTASY VIII**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

6 **TEKKEN 3**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

7 **DINO CRISIS 2**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

8 **DRIVER 2**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

9 **SILENT HILL**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 10**

10 **UM JAMMER LAMMY**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **MUSICAL**
PRECIO **6.490** ANÁLISIS **PLANET 11**

11 **ISS PRO EVOLUTION 2**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **9.490** ANÁLISIS **PLANET 30**

12 **RIDGE RACER TYPE 4**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 7**

13 **GRAN TURISMO 2**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 16**

14 **FINAL FANTASY VII**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

15 **VANISHING POINT**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 31**

ARMY MEN: OPERATION GUMP, FORREST GUMP

Videojuego del Milenio desarrollado **Borja Díaz de Greñu (Burgos)**
Género **La guerra es como una caja de bombones** 1er Premio **Pistola Falcon**



Estamos aquí para dar a conocer el juego del novio de Jenny y de lo que queda de su labioso amigo Bubba. ¿Habéis adivinado ya de quién se trata? ¡Sí, es Gump, Forrest Gump! Ésta será toda una aventura para PlayStation protagonizada por un hombre *corriente*. Este juego está repleto de un montonazo de niveles en los que tendrás que, por ejemplo, encontrar sitio en el autobús del colegio antes de 30 segundos, salvar a 10 personas en Vietnam o escapar de tus perseguidores.
También habrá unos completísimos subjuegos como pescar gambas con el teniente Dan o ganar un partido de rugby. El más fácil de ellos es el de echar una carrera al teniente. Después de haber leído esto no te lo pienses dos veces y *corre* a comprártelo.

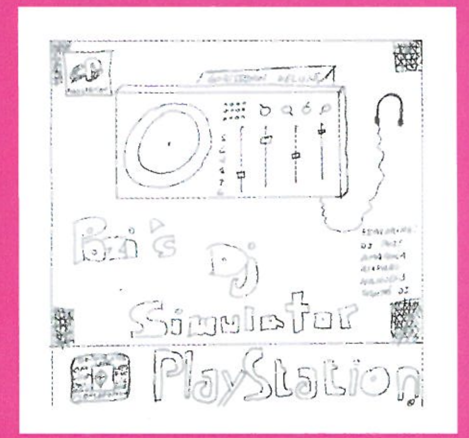
Opinión Planet A primera vista este juego suena descabellado, pero teniendo en cuenta que la serie Army Men tiene más descendencia que los chuchos de 101 Dálmatas (*Operation Meltdown, Sarge's Heroes, Air Attack, Omega Soldier, Portal Runner*...) quizá a los programadores les agrade esta variante cinéfila. Y si es por falta de ideas, nosotros tenemos inspiración como para hacer 200 sagas más: *Army Men: La Cabra de la Legión Edición Oro y Plata, Army Men: Richard Guere's Oficial y Caballero, Army Women: Las Pistolas no tienen Sexo, Army Men: Tireless Benito And Manolo Chapuceitor*...

POZI'S DJ SIMULATOR

Videojuego del Milenio desarrollado por **Eduardo Rodríguez García (Oviedo)**
Género **Pozimani** Premio de Consolación **Pad Hyper Xtreme**

Debido a la escasez de competencia con la que cuentan los juegos musicales os presento el excelente *Pozi's DJ Simulator*. En él tendremos la oportunidad de crear las melodías más impresionantes jamás vistas (y oídas). Además de los *riffs* básicos tendremos podremos añadir varias voces entre las que destacan las clásicas "¿Amparo, ya estás borrasha, ia?", o "¿T'has fumao un porro?" y las novísimas "¿Has comprao la mini-pimer?" o "¿Has hecho la papilla pal nene?". El juego tiene melodías ya compuestas para escuchar, como el famoso *Pañuelo's Dance* o *El cochesito leré-leré*. También tiene divertidos subjuegos como el ¡Oh, Dios mío! ¡Han matado a Amarosa! en el que con nuestra composición deberemos poner a bailar a Amarosa hasta la muerte. También existen los personajes secretos, un total de ¡4821! Por último, uno se puede considerar un maestro del juego cuando el presidente de la comunidad de vecinos sube a picar a casa para que bajes esa música. En ese caso, eres un gran DJ y estás preparado para pinchar donde quieras, incluso en la Redacción de Planet.

Opinión Planet La moda de los juegos musicales que asola el panorama consolero no se podía quedar sin su correspondiente réplica en *El Videojuego del Milenio*. Y es que la dependencia anglófila de este tipo de software nos está haciendo perder joyas como *Pakito's Chocolatero Caspamix* (con alfombra especial y vaso de calimocho como periféricos) o *Flamenco de Amigo* (con sus correspondientes *Castañuelas Controllers*).



METAL GEAR SOLID 2 (DEMO)

El Peor Truco por **Ricardo Marín Fernández (Granada)** Premio **Tarjeta 2Mb**

Me he comprado el *Zone Of the Enders* para PS2 y en la demo de *MGS2: Sons of Liberty* he descubierto que cuando llegas a una habitación donde hay muchas taquillas, en una de ellas hay un póster con una chica que viste bikini de color negro. Pues bien, si la abrís, pegaros de espalda a la taquilla y que la mano de Snake caiga justo en las partes menores de la chica. Ahora pulsad ● para dar un puñetazo en la pared. Snake le soltará un toquecito en las partes menores y con ello sonará la alarma de los soldados. Si además salís corriendo, veréis cómo la exclamación sigue a la mano de Snake como queriendo decir algo. Ahora, si nos volvemos a situar donde antes pero esta vez con una pistola en la mano y volvemos a presionar ● esta vez Snake tocará uno de los pechos de la dama y sonara un ruido extraño. Probadlo y juzgaz vosotros mismos.

Opinión Planet Lo hemos probado y, sí amigos, Snake está más quemado que el cenicero de un bingo. Y además añadimos otro 'aliciente' al truco: si mientras miras el póster en cuestión llamas a tu compañero Otacon vía Codec, se ve la cara de Snake totalmente desencajada, talmente como si estuviera, ejem, queriéndose mucho a sí mismo. ¿Será por eso por lo que luego le queda la mano 'señalada' como dice nuestro amigo Ricardo?

FUERA DE ÓRBITA

¡PARTICIPA Y GANA!

Colabora con esta sección enviando Videojuegos del Milenio o Peores Trucos y gana la satisfacción moral de salir en las sagradas páginas de Planet... y algún que otro regalillo (Tarjeta de Memoria, Pistola, Mando...). Escribe a:
C/ Joventud 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
o bien envía un e-mail a planet@intercom.es

LA ESTRELLA INVITADA...

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAREMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.





RIVAL SCHOOLS

PIÑOS AL SALIR DE CLASE

DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
AÑO DE ORIGEN **1998**

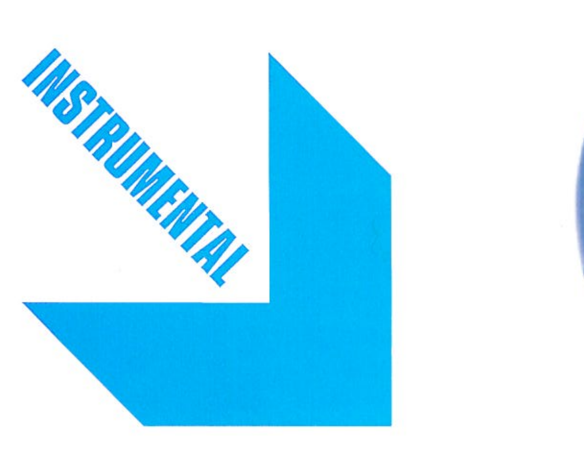
Conocido en Japón como *Justice Academy*, *Rival Schools* fue uno de los primeros trabajos de Capcom, tanto en recreativa como en consola, en el campo de los beat'em-ups con personajes poligonales y los resultados fueron magistrales. Manteniendo la clásica jugabilidad Capcom que propicia golpes espectaculares, combos y contraaques a un ritmo trepidante y sin mucho esfuerzo, *Rival Schools* sorprendió en su tiempo por varias razones. Primero, por su notable aspecto técnico (algunos personajes como Boman, Gan o Rayzo tienen unas dimensiones propias de la barriga de Jesús Gil). Segundo, porque incorporaba detalles tan peculiares como la posibilidad de escoger dos personajes en pareja en lugar del típico héroe solitario que además se podían alternar al final de cada round, amén de la ambientación de los combates (diferentes escenarios del típico instituto japonés lleno de niñatos dispuestos a partirse la cara) y el atractivo y numeroso plantel de personajes. Entre los 20 carismáticos luchadores de inicio y los 5 secretos, todos ellos relacionados con el mundo de la enseñanza (de cómo romper huesos, proclamamos) encontraremos de todo: porteros de fútbol, jugadores de béisbol, gimnastas, motoristas vacilonas, directores con uñas propias de un oso, profesores con poco respeto por la integridad de sus alumnos e incluso turgentes jugadoras de voleibol capaces de jugar un partido con nuestro trasero como pelota. Para el recuerdo quedan también los increíbles (y a veces humorísticos) golpes por parejas que dejan a la altura del betún los combos Tag de todo un *Tekken Tag Tournament*, así como la pegadiza melodía del inicio del juego. Ya que no hemos podido disfrutar por aquí del olvidable *Rival Schools 2* (sin apenas mejorías respecto al original) no está mal desempolvar de vez en cuando este divertidísimo, adictivo e inagotable *Rival Schools* a la espera de que la tercera parte recién publicada en Dreamcast, *Burning Justice Academy*, dé alguna vez el salto a PS2.

ENTRE LOS LUCHADORES ENCONTRAREMOS DE TODO: PORTEROS DE FÚTBOL, JUGADORES DE BÉISBOL, GIMNASTAS, MOTORISTAS VACILONAS, DIRECTORES CON UÑAS PROPIAS DE UN OSO, PROFESORES CON POCO RESPETO POR LA INTEGRIDAD DE SUS ALUMNOS E INCLUSO TURGENTES JUGADORAS DE VOLEIBOL

APRENDIENDO A TORTEAR

El *Rival Schools* que llegó por nuestros lares incluía dos CDs: uno era una conversión punto por punto de la recreativa y el segundo, llamado Evolución, incluía varios modos de juego adicionales (Survival, Liga, Torneo y Cooperativo para 4 jugadores vía multi tap). Pero sin duda el más destacado de los añadidos era el modo Lección, una especie de tutorial a base de misiones que debíamos cumplir (tipo Edge Master de *Soul Blade* o Mission Battle de *Soul Calibur*) siguiendo las enseñanzas del duro Hayato, un tipo a una caña de bambú pegado.





FABRICANTE **PELICAN ACCESORIES**
DISTRIBUIDOR **ADELAR**
PRECIO **8.490 PESETAS**
PUNTUACIÓN

SPORTSTER RACING WHEEL

Aunque después de echarle un primer vistazo este volante Sportster parece diseñado para niños o usuarios de karts debido a su minúsculo tamaño, el periférico de Pelican cumple perfectamente el dicho 'la buena esencia está en el tarro pequeño' (un dicho que, precisamente, acabamos de versionar libremente ahora mismo). Todas las opciones y prestaciones de este volante son más que satisfactorias: su sensibilidad de giro (sobre todo en el modo 'Steering Wheel' que ayuda enormemente a trazar las curvas) es magnífica, su sistema de sujeción cumple con creces, su acabado y diseño es notable (aunque no recomendable para grandes manos), sus aletas consiguen un control del gas analógico magistral y la presentación de los botones es enormemente práctica. Tan sólo algunos problemillas con los modos digital y analógico y sus dimensiones reducidas (que pueden darnos algún sofoco a la hora de encarar varias curvas seguidas al no tener espacio para mover con facilidad las manos) le impiden alcanzar los cinco planetas a un volante barato y muy recomendable.



FABRICANTE **LOGIC 3**
DISTRIBUIDOR **HEREDEROS DE NOSTROMO**
PRECIO **5.990 PESETAS**
PUNTUACIÓN

GAMES STATION 3

No cabe duda que los estuches de juegos de PlayStation 2 son mucho más prácticos y duraderos que las frágiles y engorrosas cajas de PSX. Aun así, nunca está de más contar con un lugar donde conservar nuestras preciadas inversiones, sobre todo si ese sitio es una unidad de almacenamiento tan elegante y práctica como este Games Station 3. Esta caja de considerables dimensiones permite guardar horizontalmente hasta doce DVDs (se echa en falta una mayor capacidad), ya sean de juegos de PlayStation 2 o de películas. Para acceder al interior, este armarito cuenta con una portezuela frontal que se abre suavemente y en la cual también podremos almacenar hasta nueve tarjetas de memoria (de tamaño 'oficial') de la nueva consola de Sony. Además de estar fabricado con unos materiales de buena calidad (plástico rígido de gran durabilidad), el Games Station 3 cuenta con un diseño elegante y sobrio que conjunta perfectamente con el de PlayStation 2 y que lo convierte en el periférico ideal para tenerlo en el salón, junto al televisor y la consola sin que llame demasiado la atención. Todo ello, junto a su ajustado precio, convierte al Games Station 3 en el periférico idóneo para los amantes del orden.

ANALOG EDGE

Dentro de la ingente cantidad de mandos para PlayStation cada vez cuesta más encontrar alguno que aporte algo interesante al consolero de a pie. El Analog Edge lo consigue gracias a una cruceta impresionantemente precisa y suave. Esto hace del mando una adquisición atractiva para los fanáticos de beat'em-ups en 2D que se hayan dejado el dedo gordo como el tamaño de la gorra de Pepe Navarro jugando a *Guilty Gear* o *Jojo's Bizarre Adventure*. La otra gran baza del Analog Edge es el botón de turbo que tanto se agradece en los juegos de olimpiadas y de disparo. Sin embargo, el resto de cualidades de este controlador van desde la calidad media del control analógico, materiales y la vibración, hasta aspectos tan cuestionables como unos botones L y R súper rígidos y una manifiesta incompatibilidad con los juegos de PS2 (aunque con PS One no hay ningún problema, que quede claro). Lo dicho, una opción interesante para aquellos usuarios de 32 bits que suelan usar más la cruceta que el stick analógico.

FABRICANTE **PELICAN ACCESORIES**
DISTRIBUIDOR **ADELAR**
PRECIO **3.450 PESETAS**
PUNTUACIÓN



¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍ-BETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO
¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!
Y, **DE REGALO ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!**
INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 654 40 61

NO TE ARRIESGUES A QUEDARTE SIN TU PLANETSTATION. RECÍBELA CADA MES EN TU CASA CON LAS PROMOCIONES Y REGALOS CORRESPONDIENTES, A UN PRECIO REDUCIDO Y CON UN MANDO DE REGALO. SÓLO TIENES QUE RELLENAR Y MANDAR EL CUPÓN.
1 AÑO DE PLANETSTATION + CONTROLADOR - 15% DESCUENTO (SOBRE EL PRECIO DE PORTADA) = ¡4.950 PESETAS!

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + 1.500 en gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:
Apellidos:
Dirección: Nº: Piso:
Código postal: Población:
Provincia:
Teléfono:

FORMA DE PAGO
- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nombre del titular: Caducidad:
Firma:

DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Calle
Nº Código postal
Población
Provincia

Nº ☐☐☐☐ (Nº Entidad) ☐☐☐☐ (Nº Oficina) ☐☐ (D.C.) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular:

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular:

, a de de 2001
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: Comercial Atheneum Suscripción *PLANETSTATION*
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat

*AVISO AL PRECIO FINAL DE SUBSCRIPCIÓN SE DEBE AÑADIR 1500 PTAS DE GASTOS DE ENVIO.
Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa. AVISO: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos. NOTA: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61). NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Pikachus del mundo ¡temblad! porque PlayStation contará en breve con la respuesta al fenómeno de masas *Pokémon*: *Digimon World*. Los amantes de los monstruitos que crecen y evolucionan (y no nos referimos a sobrinitos, vecinitos y/o hermanitos plastas y cabezones) podrán disfrutar de esta esperada aventura... de la que hablaremos extensamente el próximo número.

Más juegos con aires *nintenderos* se acercan, aunque esta vez para los 128 bits de Sony. El mes que viene sabremos si la versión para PlayStation 2 del aclamado shooter *Operation Winback* es superior a la de N64 (pffffff... parece que nos ha salido un chiste casi sin querer), un lanzamiento que parece hacer bueno aquello de 'Si no puedes con ellos, únete a ellos'.

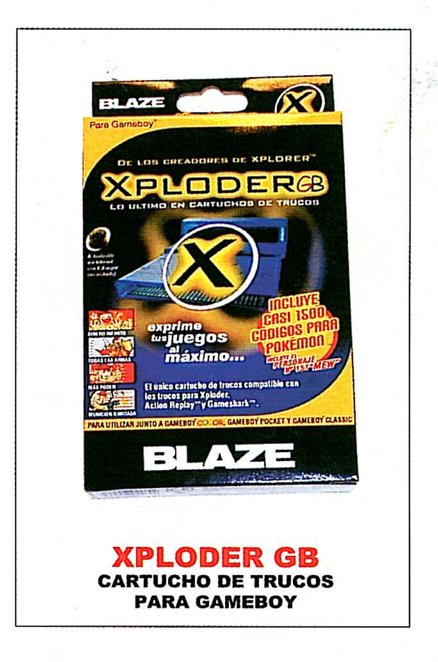
El sueño de muchos (y pesadilla de otros tantos) es que PlayStation 2 albergará por fin la primera convesión de un juego de Dreamcast: *Crazy Taxi*. No os perdáis el extenso artículo que dedicaremos a un título en el que podremos cruzar la ciudad a toda pastilla saltándonos el código de circulación a la torera, con el noble propósito de ganarnos unas perrillas extras por ahorrarles tiempo a nuestros pasajeros. ¡Y encima vamos montados en un coche más descapotable que la calva de Elton John!

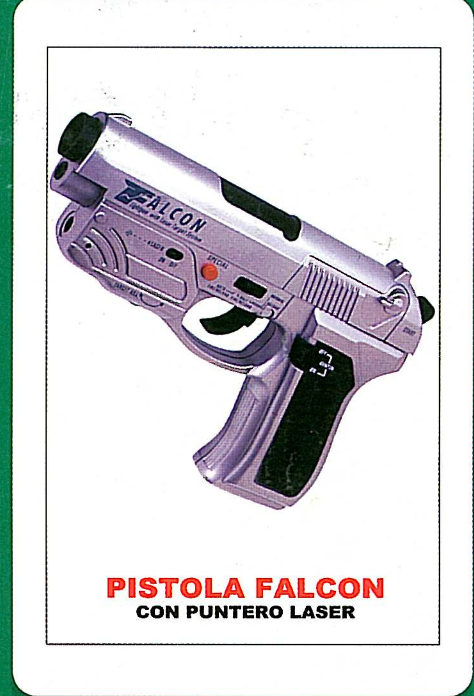
La PSOne aún tiene mucho que decir y como muestra dos botones: *El Emperador y Sus Locuras* llevará lo más divertido del mundo Disney a los más pequeños de la casa, mientras que *Rainbox Six: Rogue Spear* dará acción a tutiplén a los que hace tiempo que dejaron de darle alegrías al Ratoncito Pérez.

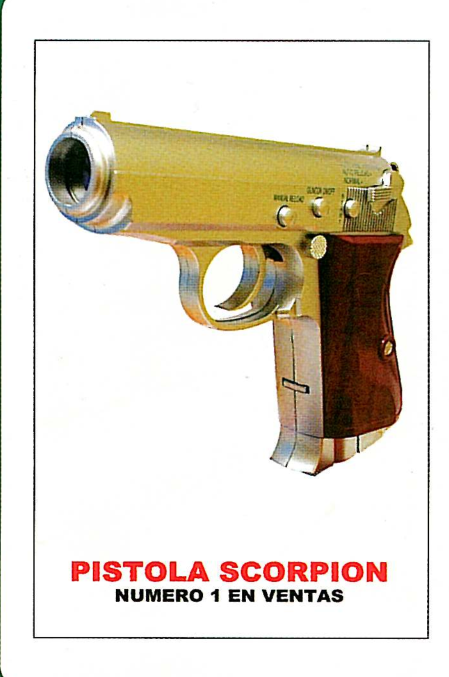
A LA VENTA A MEDIADOS DE MAYO

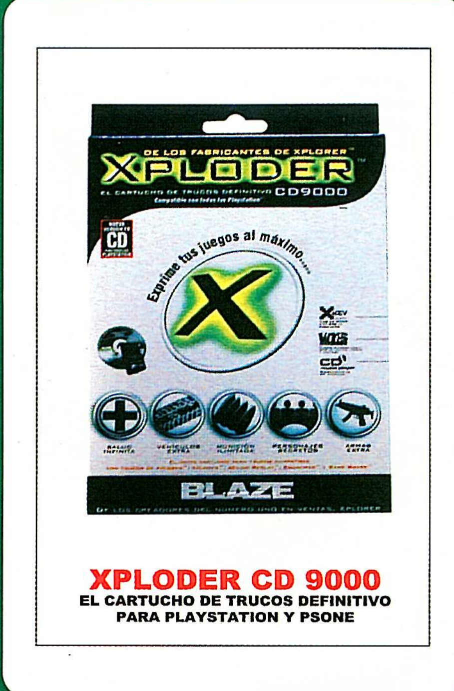
NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

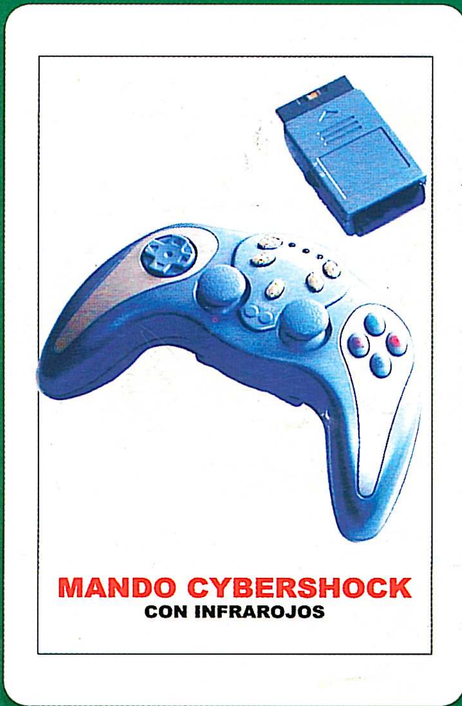

MEMORIAS DE 1,2, Y 4MB
SIN COMPRESION DE DATOS
TECNOLOGIA FLASH


XPLODER GB
CARTUCHO DE TRUCOS
PARA GAMEBOY

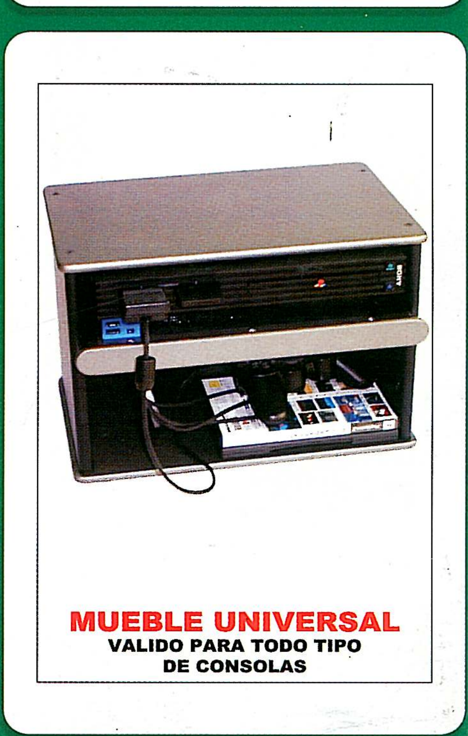

PISTOLA FALCON
CON PUNTERO LASER


PISTOLA SCORPION
NUMERO 1 EN VENTAS


XPLODER CD 9000
EL CARTUCHO DE TRUCOS DEFINITIVO
PARA PLAYSTATION Y PSONE


MANDO CYBERSHOCK
CON INFRAROJOS


MANDO VIPER
DISEÑO ERGONOMICO


MUEBLE UNIVERSAL
VALIDO PARA TODO TIPO
DE CONSOLAS


ARDISTEL
www.ardistel.com
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada
48 ptas.min.

PONTE UNAS MEDALLAS





EXPRIME TUS JUEGOS AL MÁXIMO

UTILIZANDO LOS SISTEMAS DE TRUCOS MAS AVANZADOS
XPLODER CD9000 Y XPLODER GB
AHORA SERÁS MÁS FUERTE, RÁPIDO Y MEJOR QUE NUNCA!!!

ARDISTEL, S.L.
http://www.ardistel.com
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.